LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Maggio - n°116 - Edizione CD € 6,90

4 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO GOTHIC II



RECENSITO!

SPELLFORCE 2

Lo strategico-GdR che sfida Warcraft 3!

ESCLUSIVA!

BIOSHOCK E CRYSIS

Il futuro dei videogiochi, solo su GMC!

ESCLUSIVA!

NEVERWINTER NIGHTS 2

Scoprite i segreti del nuovo gioco di ruolo firmato Obsidian!

RECENSITI...

16 giochi tra cui Paradise, Tomb Raider: Legend, Evolution GT, Blazing Angels, Panzer Elite Action!

Speciale! TITAN QUEST

Azione e mitologia dal creatore di Age of Empires!

Future MEDIA WITH PASSION

Per arrivare all'alba non c'e altra via che la notte. (Kahlil Gibran)

SPELLFORCE 2

96 È possibile battere il Re incontrastato degli RTS sul suo stesso terreno? *SpellForce 2* affronta *Warcraft 3*!



22 GIOCO COMPLETO - GOTHIC II
Per i lettori di GMC, l'attesissimo seguito di uno dei migliori GdR mai creati per PC. Il malvagio stregone Xardas vi ha riportato in vita, ma solo voi deciderete cosa fare del vostro destino!

16 ESPLORA E GIOCA
Sul CD 4 troverete due splendidi demo: *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* con le sue sparatorie a base di tattica militare, e il simulatore di CT *Scudetto 2006*. Dal DVD, inoltre, potrete installare i demo del fantastico *Black & White 2*, quello di *SpellForce 2* (recensito in questo stesso numero), il demo dell'espansione di *Act of War, High Treason*, e quelli di *Rise & Fall* e di *Galactic Civilizations 2*. Chi preferisce le quattro ruote potrà divertirsi con *Evolution GT* e con *GTI Racing*.

Demo imperdibile sul DVD!
Rise and Fall Civilizations at War




Titan Quest - pag. 62


Battlefield 2142 - pag. 32


Blazing Angels - pag. 104



Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Coppa" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Neverwinter" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Wrestling" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Gardaland" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Ci siamo" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Cerallo" Tradardi, Carlo "Soddisfatto" Barone,
Luca "Calloleva" Spinelli, Gianluca "Il Real è di tutti" Loggia, Mattia "Radar" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Pozzo correttivo" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Conoscenza" Dente, Vincenzo "Dove sei?" Beretta, Primoz "Risolvo problemi" Skulj, Matteo "GDC" Bittanti, Alessandro "Egemonico" Galli, Marcello "Ultima guida" Cirillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Inaffondabile" Camisana, Yuri "Passo domani" Abietti, Silvia "M.I.A." Mungo, Davide "Virgola assassina" Giulivi, Paolo "Temale" Cupola, Andrea "Sirrus" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Aldas" Trimarchi, Elisa "Sbertie" Leanza, Christian "Barabba" Boscolo, Danilo "Buone abitudini" Gabrielli, Enrico "Gabola" Vendramin, Andrea "Orecchio fino" Babich, Marco "Puntuale" Salvaneschi, Fabio "Uomo d'amore" Bortolotti, Steve "Dirk" Heim

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarisi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80145 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti
Copyright Future Publishing Limited - Inghilterra.

Tutti i diritti di riproduzione sono riservati.
Per quanto riguarda i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5399 del 2/12/2004
diffusione media pagata anno 2003
copie 60.188

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni essenziali, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

La parola all'accusa



Esplorando le lande di Cyrodiil, scenario dell'ultima fatica di Bethesda, quell'*Oblivion* cui il mese scorso dedicammo una recensione di ben 12 pagine, è facile imbattersi in una miriade di personaggi controllati dal computer.

Si tratta di una caratteristica standard in qualsiasi gioco di ruolo, elevata in questo caso alla massima potenza, con notevole varietà di situazioni e un numero spropositato di sottomissioni che, di volta in volta, i diversi personaggi ci proporranno.

In tutti questi casi, così come in quelli previsti dalla trama principale del gioco, però, la qualità dei dialoghi, della sceneggiatura lascia fin troppo spesso con l'amaro in bocca. Situazioni già viste decine di volte in passato, battute scontate, condite con una "verve" soporifera non indifferente. Chi vi scrive, a scanso di equivoci, precisa che è un grande appassionato di fantasy (fin troppi libri letti e acquistati "in carriera") e che da oltre vent'anni impazzisce per i giochi di ruolo cartacei (quelli con dadi, schede dei personaggi, manuali delle regole, eccetera). Lungi da me, quindi, partire prevenuto nei confronti di un titolo che, per un sacco di altri motivi più che validi, viene ritenuto (da noi di GMC in primis) un capolavoro. Resta però l'amaro di cui sopra, la considerazione che in un gioco di tale spessore, dal budget plurimilionario, non si sia voluta dedicare un po' più di attenzione a un aspetto così importante.

Oblivion è, però, in ottima compagnia. Sono decisamente più numerosi i videogiochi che considerano soggetto e sceneggiatura come optional, di quanti possano essere quelli che fanno il contrario. Questo è purtroppo vero anche per quei titoli in cui non è certo l'azione pura a farla da padrona: giochi di ruolo, per l'appunto, e avventure grafiche.

Non intendiamo puntare il dito contro nessuno in particolare, per il nostro esempio abbiamo scelto volutamente un prodotto di qualità indiscutibile. Pensateci, però: riuscite a contare molti giochi i cui dialoghi non avrebbero sfigurato in una produzione cinematografica degna di riconoscimenti internazionali? Molto spesso la stampa (anche noi, lo ammettiamo), sbandiera espressioni come, per l'appunto, "trama da Oscar"... potrebbe capitare anche nel numero che tenete fra le mani. La verità è spesso meno altisonante o, meglio, determinate espressioni mantengono un senso solo nel contesto dei videogiochi.

Il cinema ci ha consegnato personaggi immortali, con battute altrettanto memorabili. Pensiamo davvero che lo stesso si possa applicare al nostro hobby preferito? Chi vi scrive è, a tutt'oggi, fermamente convinto del contrario. Possiamo discuterne, se vi va, sul forum di GamesRadar. Ci sentiamo online... Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO HAEGEMONIA LEGIONS OF IRON

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

**L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continue e mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC nei prossimi mesi.
Nel frattempo, continuate e spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure: nemesis@futureitaly.it!**

VIDEOGIOCHI DIDATTICI

Cara Nemesis,
è da parecchio tempo che vi seguo. Complimenti a tutta la redazione, siete miticil E tu, (mi permetto di darti del tu), Nemesis, sei incantevole.
Vado subito al punto. Ho letto molte lettere in cui si dice che i videogiochi sono troppo violenti e che trasmettono, a volte, messaggi non proprio consoni alla buona educazione (vedi "parolacce", diventate ormai normalmente presenti in alcuni titoli). Però, non posso negare anche una certa funzione didattica, ovviamente solo per alcuni giochi. Un esempio che mi viene subito in mente è un fatto capitato proprio a me. Da molto tempo possiedo il videogioco *Civilization III* (molto bello). Continuando a giocarci, ho costruito le varie Meraviglie disponibili. Una tra tutte mi sembrava un po' sconosciuta: la "Società commerciale di Adam Smith", e mi sono documentato. Non sapevo ancora che mi sarebbe stato utile in futuro. Frequento la quarta superiore di un liceo. La mia professoressa di filosofia stava spiegando "David Hume" (filosofo inglese). Durante la lezione, ha detto che era in stretto contatto con Smith. La classe era ammutolita e nessuno sapeva chi fosse questo Smith. Allora la professoressa ha chiesto se conoscevamo il creatore del liberalismo e ha fatto il nome di Adam Smith. Ma era come parlare al muro. Però, io sapevo benissimo di chi stava parlando, giacché l'avevo già sentito nominare nel videogioco. Senza *Civilization III* sarei stato uno tra quelli "ammutoliti". Quindi non tutti i videogiochi portano messaggi "negativi" C'è una bella differenza tra *GTA: Vice City* e *Civilization III*. Pur restando splendido, *GTA*, è davvero violento e scurrile, mentre *Civilization III* è all'opposto, tanto da diventare praticamente "didattico".

Generale Kenobi
darthmaul88@virgilio.it

Mio buon generale, più che una risposta posso darti un'opinione. Nonostante l'esistenza di *Civilization* e di moltissimi altri titoli che possono stimolare l'intelletto e portare il giocatore ad approfondire gli argomenti trattati, dubito che il mondo dei videogame possa (o voglia) fare a meno dei vari *GTA*, *Carmageddon*, *Postal* e soci. Come immaginerai, ciò significa che, per quanto si possa cercare di promuovere l'immagine dei giochi come strumenti di

"Quando esisteranno giochi che mi facciano vedere il mondo in maniera differente?"

da Perché una sola prospettiva sul mondo? – Maximo Park

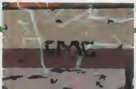


■ VIDEOGIOCHI DIDATTICI
Giochi come *Civilization IV* possono stimolare l'utente ad approfondire concetti storici importanti.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Nuovo numero di GMC e nuovo artista all'opera sul logo della rivista. Questo mese, abbiamo deciso di dare spazio a ShadowMaD: Il mio lavoro raffigura dei cadaveri e dei corvi neri che gironzolano intorno ai corpi dei defunti. Ho utilizzato il Garry's Mod di *Half-Life 2*.
Il commento di Fr4nk, curatore della rassegna, è un po' critico: Il logo non è male, ma pecca di originalità, forse sono i pochi elementi utilizzati e il contesto poco evocativo. Se anche voi volete sottoporre delle creazioni, cliccate all'istante sul **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" presente nel **Canale** "Games Contact".



LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La pirateria sotto un'altra luce

Cara Nemesis,
sono state fatte innumerevoli analisi sul fenomeno della pirateria e l'argomento è sempre scottante, ma vorrei riprenderlo in mano (a costo di sembrare banale) per muovere alcune considerazioni.
Innanzitutto, perché esiste la pirateria? Forse, il motivo principale è il fascino di poter avere materiale dal costo non indifferente senza pagare altro che il collegamento. Disporre di tutti quei GB di giochi, filmati e MP3 rende quasi fieri di se stessi, ma ci vuole poco per capire che avere un titolo originale, comprato con i propri guadagni, vale molto di più di 10 giochi piratati: è un po' come fare una partita a *Oblivion* senza "vivere" nel gioco, ma andando in giro a distruggere tutto e tutti solo per finirlo in fretta e provare subito l'ultimo titolo scaricato.
La seconda tipologia di pirati è composta da coloro che non possono permettersi di acquistare i giochi: 50 euro non sono affatto pochi per un adolescente medio, che per una serata con gli amici il fine settimana non spende meno di 20 euro per una cena e altrettanti per una discoteca. È una fetta piccola del totale, ma c'è.
Arriviamo a un punto importante della questione: il prezzo dei videogiochi. Si sono dette tante cose al riguardo e, secondo me, il punto rimane che effettivamente 50 euro e passa sono troppi per un videogame, soprattutto alla luce della scarsa longevità di moltissimi titoli. C'è il multiplayer, certo, ma spesso non basta per giustificare il prezzo.
Si parla, inoltre, del fatto che la pirateria danneggia le software house, che non nascono più come funghi, ma mi chiedo: se il mercato è davvero così in crisi, perché i prezzi non calano? Secondo me, la scomparsa di diverse software house è imputabile, semmai, al fatto che la produzione dei giochi richiede costi titanici; dunque, è sempre più una fonte di rischio, soprattutto per le case piccole.

Marco

Carissimo Marco, nonostante l'argomento pirateria sia stato ampiamente esplorato e sviscerato, trovo che la tua mail contenga vari spunti interessanti e vorrei risponderti cercando di andare al di là del solito "la pirateria è sbagliata, punto e basta" (per quanto le cose stiano proprio così).
In particolare, ritengo che tu abbia centrato l'argomento parlando di due tipi diversi di pirati, gli "accaparratori" e i "risparmiatori". Mi preparo a correre al riparo e dico quella che, per le software house, sarà certamente un'eresia: non sono i primi a danneggiarle, ma i secondi. Chi si comporta come descrivi tu, accumulando decine e decine di GB di giochi, non li comprerebbe mai tutti. Il fatto che li copino o meno, per quanto illegale, non influisce sulle vendite, se non in percentuale minima. Il problema, invece, sono quelli che acquisterebbero il gioco, ma non vogliono spendere 50 euro, che reputano una cifra eccessiva: ogni volta che uno di loro sceglie la pirateria, le vendite subiscono un colpo.
Ovviamente, ridurre i prezzi è una strategia efficace per risolvere il problema (infatti, varie case lo fanno), però, come osservi tu, l'aumento continuo dei costi di produzione rende la cosa molto più complessa, al punto da spingere le software house a tagliare progetti a destra e a manca, anche quando sono in fase avanzata. Quindi, che soluzione c'è?
La risposta è: non lo so. Sono certa che le case di produzione farebbero meglio a riconoscere qual è il problema e a dedicarsi a risolvere quello incentivando le vendite, piuttosto che cercare di tamponare la falla della pirateria, attività che sembra spesso finalizzata esclusivamente a tranquillizzare gli investitori. Purtroppo, però, ho paura che ciò richieda un notevole cambio di mentalità, e non so quanto contare che succeda.

relax, divertimento e perfino istruzione, chi desidera definirli alla stregua di "simulatori di omicidio" e "sistemi di addestramento per terroristi" avrà sempre il materiale pronto per farlo.
Vista la tendenza dei media a scegliere le notizie più spettacolari, clamorose e provocatorie, mi sembra anche ovvio che chi denuncia la nefandezza dei videogame, strumenti del demonio, riceverà sempre più attenzione e spazio rispetto a chi ne mostra pacatamente i possibili benefici (e di esempi di questo tipo se ne possono trovare in tutti i campi, dalla salute alla criminalità, alla politica estera).
Naturalmente, sapere che sarà un'impresa infruttuosa non dovrebbe farci perdere le speranze. Anzi, dovrebbe spingerci a lavorare ancora di più per dimostrare che le cose non sono così terribili come vengono spesso dipinte. Però, non aspettarti risultati immediati, perché dubito che ci saranno.

PERCHÉ UNA SOLA PROSPETTIVA SUL MONDO?

L'anteprima di *Crysis* sul numero di marzo di GMC mi ha fatto tornare alla mente un pensiero che già da molto tempo balenava nei meandri della mia testa. Perché, nella grande maggioranza dei giochi, i cattivi principali sono sempre malvagi terroristi, cinesi senza scrupoli, russi spietati e assassini, rivoluzionari sudamericani accecati dalle loro idee e così via? Perché noi interpretiamo sempre un marine, un agente della CIA o il Rambo di turno che, puntualmente, salva il mondo dai suoi nemici?
Quando mai usciremo da questo meccanismo? Quando esisteranno giochi che ci facciano vedere il mondo in maniera differente? Perché questo è il punto di vista non solo degli sviluppatori americani, ma dei videogiochi in generale? Sarà possibile, in futuro, che qualcosa cambi o sarà sempre così? L'unico gioco che conosco, e parlo di un titolo che ha una trama bella ma non eccezionale, in cui è presente un accenno (ma solo un accenno) a qualcosa di diverso è *Fahrenheit*, nel quale è possibile leggere qualche e-mail interessante (ma solo di contorno, inutile ai fini del proseguimento della trama) nel computer di Lucas.
Questo discorso non riguarda tutti i giochi; alcuni non hanno nulla a che vedere con ciò di cui parlo, è ovvio, ma comunque nella maggior parte dei casi siamo lì.
Aspetto una risposta. Sono sicuro che almeno uno di voi è d'accordo con me.

Maxïmo Park



■ PERCHÉ UNA SOLA PROSPETTIVA SUL MONDO? In *Fahrenheit* la divisione tra "buoni" e "cattivi" non è quella standard.

IN BREVE

Cara Nemesis,
vorrei segnalare il mio sito dedicato a *Il Padrino*, The Godfather Zone, sezione di un portale che tratta di videogiochi gangsteristici. Sul sito è possibile trovare tantissimo materiale su "Il Padrino", e non parlo solo del videogioco, ma anche dei film e dei libri. Oltre ad avere una ricca sezione dedicata a *Mafia*, vi è un archivio con decine di recensioni di libri e film di argomento "mafioso". Per chiunque fosse interessato, l'indirizzo è: **www.mafianetwork.it/godfather**
Ciao ti ringrazio

Tonino

Grazie a te per la segnalazione, Tonino, e sono certa che gli appassionati de *Il Padrino* si uniranno ai ringraziamenti.

Ciao Nemesis,
volevo rispondere alla lettera di dark_pinz apparsa sul numero di aprile 2005. Caro dark, se ti insultano non sei tu ad avere un

dal Forum di gamesradar.it

GRANDE GIOCO, GRANDE RIVISTA

La redazione di GMC non ha certo bisogno di tessere le proprie lodi, a meno che il farlo non fornisca un aggancio per una discussione a tema videoludico. È questa l'occasione che si propone nel **Thread** "[GMC 115] opinioni?", inaugurato da Paolo Paglianti nel **Canale** "Games Contact". Scrive il capo: Che ne dite dell'ultimo numero di GMC?, e risponde costanet: Non vedo l'ora di leggere la recensione di *Oblivion*, ma mi è comunque saltato agli occhi il box con la critica sulla localizzazione. Da sempre sostengo l'assurdità di spezzare l'atmosfera con traduzioni inadeguate, che nel caso di *Oblivion* pare quasi che falsino il senso delle missioni. A gran voce dobbiamo reclamare la patch di traduzione inversa! Vicissitudini di localizzazione a parte, il giocone di Bethesda non manca di suscitare l'entusiasmo della folla e, in particolare, quello di Big BaAG: La recensione di *Oblivion* è direttamente proporzionale alla qualità del gioco: colossale!



■ DALLE CONSOLE GIAPPONESI AI PC ITALIANI
La conversione di *Onimusha 3* non è perfetta, però è un inizio promettente.

"Potremmo presto avere i migliori titoli console convertiti sul PC"

da Dalle console giapponesi ai PC italiani – Red2Gan

Maximo, se cerchi qualcuno d'accordo con la descrizione che fai del "ludorama" (era tanto che non inventavo una parola!), l'hai trovato – nella sottoscritta. Mi pare evidente che, soprattutto quando si parla di ambientazioni contemporanee, la scelta di eroi e nemici sia pressoché sempre quella di cui parli tu.
D'altra parte, credo che sia più o meno inevitabile: oltre all'ovvio fatto che gran parte degli sviluppatori sono statunitensi, anche gli altri tendono ad allinearsi perché migliaia di film e di romanzi ci hanno insegnato che i marine sono i buoni. Il vero problema, però, è che non credo che le cose possano cambiare nel prossimo futuro, per una questione di marketing. Vista la situazione mondiale, ho il sospetto che chiunque provasse a realizzare un gioco in cui il protagonista è un terrorista (o combattente per la libertà, secondo i punti di vista) che attacca i marine americani farebbe davvero fatica a commercializzarlo. Per non parlare della tutt'altro che remota possibilità che dei signori con gli occhiali scuri e l'auricolare si presentino a casa sua per "fargli qualche domanda".
Non fraintendermi: viste le alternative, il fatto che gli USA abbiano una egemonia culturale così preponderante non mi sembra la cosa peggiore che possa accadere, e non credo proprio che apprezzerei l'ipotetico gioco anti-marine di cui sopra. Però ammetto che la mancanza di qualcosa di diverso, ogni tanto, si fa sentire.

DALLE CONSOLE GIAPPONESI AI PC ITALIANI

Cara Nemesis,
volevo porre l'attenzione sull'accordo tra Ubisoft e Capcom. Questo esperimento, volto a convertire tre titoli di punta della casa nipponica sui nostri monitor, nasconde grandi novità. Se il risultato sarà quello sperato dalla casa francese, potremmo presto avere i migliori titoli console convertiti su PC, aprendo così le finestre a una ventata di aria fresca. Immaginatevi di poter affiancare alla solita sfilza di FPS e RTS giochi come *Virtuo Fighter 5*, *Tekken*, o *Soul Calibur* e, perchè no, un episodio di *Dragon Quest* o un titolo originale come *Kotamari Domacy*.
Vorrei che la tribù dei giocatori PC si accorgesse che esiste una realtà videoludica originale e alternativa proveniente dal Giappone. Sarei felice se l'esperimento di Ubi non rimanesse un caso isolato e se fosse accolto con la mentalità di chi vuole provare sempre meccaniche di gioco differenti.

Red2Gan

Carissimo Red2Gan, mi associo a te nello sperare che l'iniziativa di Ubisoft abbia successo e credo che le possibilità ci siano. Ammettiamo che il primo passo sia stato un po' meno che ideale: *Onimusha 3*, che abbiamo recensito il mese scorso, si è meritato un discreto **7½**, ma avrebbe senz'altro potuto ottenere di più, se la conversione fosse stata compiuta con maggiore cura e attenzione (non si possono lasciare le indicazioni per i pulsanti PlayStation!). Ho fiducia che le cose miglioreranno con *Resident Evil 4* e *Devil May Cry 3*, comunque – e, soprattutto, sono certa che i possessori di PC sappiano già benissimo che la produzione giapponese di videogiochi è davvero interessante.

HALF-LIFE (QUASI) SENZA INTERNET

Gentile Nemesis,
sono una cinquantenne appassionata di sparatutto. *Half-Life* è stato uno dei primi giochi che ho completato e mi è rimasto nel cuore. Purtroppo, con il passare degli anni e dei vari computer il vecchio gioco non girava più. Ho avuto una "felice idea": ho acquistato, senza prima leggere sulla confezione, *Half Life 1 Antologia* (*HL*, *Opposing Force*, *Blue Shift*, *Team Fortress*). Solo in seguito, mi sono accorta che bisognava sottoscrivere un contratto con Steam. Ho comunque installato i titoli, ma non riesco a farli funzionare se non sono su Internet. Peccato che dove mi troverò in estate (cioè quando le vecchiette casalinghe possono giocare) non avrò una

---

dal Forum di gamesradar.it

NON ESISTONO DOMANDE SCEME...

Il nostro giretto esplorativo nei meandri di "Mondo Computer" parte da un **Thread** che non può che suscitare simpatia, "Sarò scemo facendo questa domanda, ma...". Giacomov racconta: È dal '95 che gioco con il PC e ho sempre provato tutti i generi. Sparatutto, strategici di qualsiasi tipo, sportivi, avventure, gestionali, eccetera... Volevo sapere, visto che non ho mai giocato a un GdR, come funziona questo genere? Cos'è un gioco di ruolo? Favolosa questa domanda e così pure la risposta chiarificatrice de Il Fotografo: I GdR ti danno la possibilità di vivere una nuova vita. Spesso, in giochi del genere è consentito personalizzare al 100% il proprio personaggio, scegliendone nome aspetto e abilità. Queste ultime determinano cosa è in grado di fare. Secondo me, quello dei GdR è il genere più bello, quindi ti consiglio di provarne al più presto qualche esponente. Potresti partire dalla serie *Gothic* o da *The Elder Scrolls*.

---

dal Forum di gamesradar.it

CENNI STORICI

Non v'è dubbio sul fatto che *Oblivion* sia il gioco del momento, a prescindere dalle preferenze di genere dei singoli utenti di GamesRadar.it. L'interesse per il titolo è tale, che marco88orton ha giustamente aperto una discussione intitolata "E gli altri *The Elder Scrolls*?", il cui obiettivo è passare in rassegna i precedenti episodi della serie di Bethesda: Ho pensato: se ci sono il *III* e il *IV*, allora devono esistere anche il *I* e il *II*, giusto? Sono o no un genio? Li conoscete? Come sono?.
Al momento di andare in stampa, la discussione è solo all'inizio, ma un primo riassunto della situazione è già stato proposto da Dark Avalanche: *Oblivion* è il quarto. Il primo è *Areno* ed è scaricabile gratuitamente dal sito di Bethesda, ma è necessario ricorrere a DosBox per utilizzarlo.
Il secondo è *Doggerfall*, che però non si può scaricare gratuitamente.
Il terzo è *Morrowind*, del quale, come sottolineato da T.r.E c.0.0.l esistono anche le espansioni: *Tribunol* e *Bloodmoon*.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

[CRT]Usher
Alessandro Ceddia
Beltazor
Daniele Corsi
DARKLORD
Duilio Pintagro (Longbow)
King of Pain
Lookas86
Marco M.
Ste-mary
Sten55
Syrius

connessione alla Grande Rete. Esiste un sistema per aggirare l'ostacolo? In caso contrario, dove potrei trovare questi giochi (almeno un paio) che funzionino su un PC di "nuova generazione"?
Cari saluti

Eliana

Carissima Eliana, il tuo problema non dovrebbe essere troppo complicato da risolvere – una volta che hai attivato i giochi online, puoi utilizzarli anche in modalità offline. Per farlo, devi semplicemente collegarti, assicurarti che Steam abbia salvato la tua password (devi smarcare "remember my password" nella finestra iniziale) e controllare che tutti i giochi siano a posto e indichino "100% - ready" nella finestra "My Games". A quel punto, verifica che nelle impostazioni di Steam **non** sia selezionato "Do not store account information on this computer", scollegati da Internet ed esci da Steam. Finalmente, facendolo ripartire, dovrebbe esserti offerta l'opzione di giocare offline, il che risolverebbe definitivamente il problema.

I LIBRI SERVONO ANCORA

Cara Nemesis,
leggendo lo speciale pubblicato sul numero di marzo (che trattava di violenza e videogiochi) ho cominciato a riflettere. Molti videogame che trattano della Seconda Guerra Mondiale, come la serie di *Call of Duty* e *Medal of Honor*, vengono criticati da gente che sostiene che la guerra sia atroce e crudele, e che questi videogiochi ci rendano violenti. È vero, la guerra è terribile, ma perché dobbiamo ricordarla solo sui libri di Storia?
Giocare con *Call of Duty 2* (tanto per fare un esempio) non è anche un modo per ricordarsi della Seconda Guerra Mondiale, delle sue battaglie e del perché è stata combattuta? Non è anche questo un sistema per ricordare che il nazismo e il fascismo hanno tolto la libertà alla gente? Non è anche questo un modo per non dimenticare il passato e per ricordarsi di non far salire al potere un secondo Hitler? Non è anche questo un modo per capire quanto sia atroce la guerra e ringraziare quelle giovani vite che si sono sacrificate per farci abitare un mondo libero?
Secondo me, questi giochi trasmettono cultura quasi quanto i libri di Storia: posso assicurarti che non ho dovuto spremere le meningi per ricordare le date delle più importanti battaglie e il corso delle vicende, dopo averci giocato.
Credo, anzi, che un giorno i videogiochi saranno usati come materiale didattico – e sarà molto più divertente che leggere i libri di testo!

Henry

Carissimo Henry, come il Generale Kenobi della lettera iniziale, anche tu hai trovato nei videogiochi una fonte di conoscenza, e ciò non può che essere un bene. La tua posizione riguardo la potenzialità didattica dei giochi, però, mi sembra un po' più difficile da sostenere in pubblico, e cercherò di spiegare perché.
Mentre Kenobi afferma che *Civilization III* lo ha stimolato ad approfondire alcuni dei concetti utilizzati, sembra che tu sostenga che basta affrontare la campagna di *Call of Duty 2* per imparare quello che avrebbe altrimenti richiesto un libro di testo. Sicuramente, è vero che è più facile ricordarsi della tale battaglia avendoci (virtualmente) combattuto in mezzo. Al momento, però, questo non può sostituire un libro di testo, proprio come la versione a fumetti dei "Promessi Sposi" non è in grado di rimpiazzare la lettura del romanzo originale.
La ragione è semplicissima: in entrambi i casi si tratta di riduzioni e riadattamenti, la cui fedeltà al testo o agli eventi reali è sempre lacunosa e spesso inesistente. *CoD*, *MoH* e gli altri, legittimamente, trascurano gli elementi che non servono, focalizzandosi invece su quello che viene considerato più "drammatico" e pertinente al gioco. Anche il più appassionato divoratore di FPS sulla Seconda Guerra Mondiale continuerà a non sapere nulla di tutta una serie di argomenti che, invece, sono ben più rilevanti storicamente di dove e quando si è combattuta la tal battaglia.
Non intendo assolutamente dire che non sia possibile imparare qualcosa dai giochi, né che la situazione non cambierà in futuro – temo però che, se qualcuno si preparasse per l'esame di Storia della maturità solo giocando a *Call of Duty 2*, rischierebbe di avere una gran brutta sorpresa.


I LIBRI SERVONO ANCORA
I giochi sull'ultimo conflitto mondiale sono affascinanti e istruttivi, ma non possono rimpiazzare lo studio della Storia.

IN BREVE

problema, ma loro: non dargli peso!
Comunque, sappi che hai la solidarietà di tutta la nostra grandissima comunità videoludica: tieni duro, la storia ci darà ragione!
Kevo è il nostro profeta!

Gianluca da Ardea (RM)

Gianluca, è sicuramente vero che chi insulta qualcun altro perché ha degli hobby diversi ha un grosso problema, ma penso sinceramente che anche chi viene insultato non si diverta moltissimo...

Ho l'impressione che Kevorkian stia incontrando qualche crisi d'identità. Basta guardare il discorso senza senso del marzo 2006.

The Skaarj

Non capisco perché, parlando di Kevorkian, ti sei sentito in dovere di aggiungere "del marzo 2006" dopo "discorso senza senso", davvero...

Nemesis, perché i giochi tratti da film non sono quasi mai all'altezza di quelli "normali", nemmeno quando sono ispirati a capolavori? Non credo che ci vorrebbe molto per prendere dei bravi sviluppatori anche per i giochi su licenza, no?

Ken Shiro

Premesso che non sono a conoscenza dei meccanismi interni delle case di sviluppo, credo che le ragioni siano due: la prima è che le licenze costano, e i soldi spesi per acquistare i diritti di un film non possono essere impiegati per pagare lo sviluppo del gioco. La seconda, più cinica, è che temo che molte case pensino (o sappiano) che basti il nome per vendere tante copie, e allora perché sprecare denaro? Per fortuna, però, le cose non stanno sempre così, ed esistono esempi sempre più numerosi di risultati ottimi anche nei giochi su licenza...

dal Forum di gamesradar.it

HALF-LIFE 2 DELLA DISCORDIA

Spesso, si cade nell'errore di dare per scontata la copertura della Banda Larga su scala peninsulare e poi si viene costretti ad aprire gli occhi sulla realtà con un **Thread** del tipo *"Half-Life 2... Rinuncia amara"*.
Il povero angle spiega, con malcelato sgomento, come la sua esperienza con l'FPS di Valve sia stata stroncata sul nascere: Ieri sono finalmente riuscito a trovare una copia di *Half-Life 2* a 29,90 euro, solo che mentre davo un'occhiata alla copertina, ho trovato scritto che l'installazione richiede una connessione a Internet. A quel punto mi sono infuriato, ho lasciato il gioco sullo scaffale e al suo posto ho preso *TrackMania Sunrise*. Ma dico, chi è l'intelligentone che ha ideato una cosa simile? Piccola parentesi istituzional-redazionale: l'hanno inventata quelli di Valve, per complicare la vita ai pirati. Poi, fenomenale apertura di parentesi polemica con RedMarine: Comunque non ti perdi niente!, seguita da due chiusure di parentesi arrabbiate, a cura di Mela1515: Ma sei fuori?! e Ghost85: Se il 99% delle persone lo reputa stupendo e tu no, evita di dare consigli che confondano la gente!

dal Forum di gamesradar.it

QUATTRO RUOTE GIOCATRICI

Non si deve dimenticare che il Forum di GamesRadar.it è, in primo luogo, un punto di contatto, cui i lettori di GMC si rivolgono per chiedere consigli. Prendiamo come esempio la discussione inaugurata da CaymanBlue in "Consigliatemi un gioco di rally". Dice il pilota: Avete qualche idea per un gioco di rally, che non sia *Colin 2005*?
Le proposte, com'è giusto, non tardano ad arrivare. La prima, che potremmo definire generalista, è di fear_the_spear[ITA]: *TOCA 3* ha sia gare su strada, sia su sterrato e potrebbe soddisfare le esigenze di CaymanBlue.
Tuttavia, per centrare meglio il bersaglio bisogna tirare in ballo federico: *Richard Burns Rally* se ti vuoi impegnare, *Colin 2005* per divertirti e *Xpand Rally* se cerchi una via di mezzo.



Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Questo mese, sono lieto di pubblicare non una, ma DUE risposte e una Domandona (quelle di gennaio, N.d.K.)! Signori, qui si sta scrivendo la Storia – o qualche altra frase a effetto di vostra scelta. La cosa mi rende, naturalmente, piuttosto felice, dunque ne approfitto per proporre una nuova Domandona: siete in grado di moderarvi da soli quando giocate, o fate parte della categoria (cui mi pregio di appartenere) che va avanti a colpi di "faccio questo pezzettino e poi smetto" per sedici ore filate? L'indirizzo è sempre: gmc.kevorkian@futureitaly.it.

Ave o futuro imperatore del mondo. Anche se in ritardo, ho deciso di rispondere alla tua domanda del mese di gennaio: ho avuto l'occasione di provare molti giochi online, tra cui cito *CS:S*, *BF 2*, *RTCW-ET*, *UT 2004*, *Q3 A* (spassosissimo), eccetera. Ciò nonostante, preferisco ancora passare il tempo libero con uno degli strategici più vecchi della storia del multiplayer: *Starcraft: Brood War*.
Il motivo per cui prediligo questa pietra miliare rispetto a tanti titoli più recenti non è certo perché ha una grafica migliore, o gioca più gente, o sono più forte, ma perché dà modo di conoscere nuovi amici e di "chattare" più facilmente rispetto agli FPS, pur giocando senza distrarsi troppo. Oltre a ciò, è un gioco dove, a mio parere, contano maggiormente l'abilità tattica e la velocità rispetto, per esempio, a *Warcraft 3*.
Per il resto, mi vedo portato sia per gli strategici, sia per gli FPS, mentre sono piuttosto negato nei vari giochi di ruolo e in tutto ciò che non offre "azione pura": più che perdere per carenza di abilità, rischio di addormentarmi mentre guardo il mio personaggio che prende a mazzate, per la centosessantesima volta, lo stesso omino, con la sua abilità che cresce dello 0,006% ogni volta che ne uccido uno...



Amici, quest'immagine dimostra ampiamente che non era il vero Kevo: lui non si sarebbe mai piazzato in quella posizione...

Colgo l'occasione per rivolgerti una domanda che mi assilla da tempo: cosa ne pensi di *Starcraft*?
Saluti da uno dei tuoi ammiratori.

ArAtoS[oW]

ArAtoS, credo di averti già pubblicato cinque o diecimila volte, e temo che qualcuno potrebbe pensare che io stia iniziando ad avere delle preferenze, cosa che non gioverebbe alla mia immagine. Quindi, per il resto della mail ti chiamerò Mauro, per distrarre i potenziali critici. Dunque, carissimo Mauro, innanzitutto ti ringrazio per aver risposto alla mia domanda – in effetti, la possibilità di chiacchierare più agevolmente rispetto a un FPS era un aspetto che non avevo proprio preso in considerazione, probabilmente perché non sono particolarmente loquace mentre gioco (e quel poco che dico non si può stampare su una rivista).
Parlando di *Starcraft*, invece, devo ammettere di non avere opinioni precise in merito. Il mio rapporto con gli RTS è sempre stato complesso – a mente fredda, non mi piacciono particolarmente; se però ne gioco uno di buona fattura, posso perderci delle ore senza nemmeno accorgermene. Sarà il mio spirito di dominatore del mondo che viene a galla.

Salve dottore.
Un bel dì, tra un frag e l'altro, notai un player con un nome assai familiare: Kevorkian. Gli occhi mi si riempirono di lacrime e pensai: "Che onore, sarò fraggato da GMC.Kevorkian", ma la realtà fu ben diversa. Questo "Kevorkian" venne ucciso una moltitudine di volte da me, e perfino bashato in due occasioni. Quindi, capito che non eravate voi a controllare quel personaggio, feci notare al fellone che non era molto educato spacciarsi per voi quando non era in grado di farlo, eppure il marrano non mi volle dare ascolto.
Vi chiedo dunque di fargli cambiare idea – magari minacciandolo di morte o escludendolo dal vostro piano di dominazione del mondo. A voi la scelta.
In fede,

VitaInutile...

Ti ringrazio commosso per la segnalazione, ma temo di doverti dare una delusione. A causa di recenti disavventure economiche, non ho potuto registrare il mio nick come marchio depositato.
In altre parole, chiunque abbia voglia può usarlo come e quando preferisce – anche per sfidarsi online alle *Avventure del mio Mini-Pony*. Tuttavia, ti rivelo un segreto: salvo occasioni ufficiali, quando gioco uso un altro nick. Quindi, puoi essere certo che chiunque si chiami GMC.Kevorkian (o varianti) è qualcun altro. Tranne quando sono io, naturalmente.

Carissimo Kevorkian (risparmio epiteti che illustrino il tuo immenso potere, già palese), ti scrivo riguardo la tua domandona sugli strategici online.
Per quanto mi riguarda, dopo un po' ho sempre sentito il bisogno di provare il multiplayer di un gioco strategico per risolvere il problema della carenza sul versante I.A., che diventa rapidamente troppo prevedibile e facile da battere.
Al momento, gioco prevalentemente con *AoE 3* e ti posso dire che c'è una buona presenza italiana, con molti clan.
Ho giocato per qualche mese anche a *Rome: Total War*, ma adesso pare che l'interesse per il titolo stia un po' diminuendo e si trovano sempre meno giocatori online (almeno alla mia ultima visita).
Cordiali saluti,

IS_HaWkEyE

IS_HaWkEyE, innanzitutto grazie per la risposta. Poi, visto che tu non mi fai nessuna domanda esplicita, risponderò a quella implicita: secondo me, la ragione per cui *Rome: TW* è un po' meno popolare, di questi tempi, è semplice. Quello che, a mio avviso, sta lentamente divorando tutto il mondo online è *World of Warcraft* – non credo proprio che i suoi attuali sei milioni di utenti siano comparsi dal nulla; ritengo invece che siano persone che, dopo aver giocato ad altro magari per anni, si sono ritrovate nel tunnel di *WoW*. Tunnel dal quale è tutt'altro che semplice uscire, e che provoca notoriamente l'abbandono degli altri titoli.

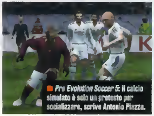
L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Caro Matteo,
sul numero di marzo di GMC è stato affrontato un tema che mi piacerebbe approfondire. Nel tuo articolo sul rapporto tra violenza e videogiochi, si è fatto riferimento alla possibilità di concepire il videogame come uno strumento di socializzazione. Devo dire che (a mio modestissimo parere) mai osservazione potrebbe risultare più saggia. Posso dirti, infatti, che quello che oggi reputo uno dei miei migliori amici è stato, in origine, un "semplice" compagno di gioco, un ottimo partner per interminabili partite e avvincenti tornei a *Pro Evolution Soccer*. Giocare insieme, oltre a risvegliare la capacità di collaborazione per il conseguimento di una causa comune, credo abbia anche il notevole pregio di insegnare ad aiutare e conoscere il tuo compagno, esattamente come uno sport vero e proprio. Tutto ciò è realizzabile solo cercando di comprendere il carattere della persona con cui stai giocando e assecondando le sue attese, senza mai ricorrere a inutili e distruttive prevaricazioni. Vuoi dire che un procedimento del genere non costituisce già un risultato? Ma c' è di più. La vera e propria socializzazione si ha nel momento in cui si imparano ad accettare col sorriso gli errori altrui (anche durante un torneo importante), magari con la classica "pacca sulla spalla". Riusciresti ad affrontare un torneo con un compagno capace solo di criticare le tue mosse? Insomma, il videogioco diventa un mezzo, un pretesto per trascorrere ore piacevoli in compagnia di amici che, proprio grazie a un joypad, si impara a conoscere meglio. Se tutto ciò è emerso giocando a un videogioco sul calcio, non ti dico quando siamo passati a doverci proteggere nelle arene di *First to Fight*... Ora, il problema si è posto nel momento in cui ci siamo ritrovati in quattro ad avere la stessa passione: hai idea cosa significhi scegliere un gioco che vada bene a tutti? Piacevolissimi inconvenienti!
Ti ringrazio molto per l'attenzione,

Antonio Piazza



Pro Evolution Soccer 5: il calcio simulato è solo un pretesto per socializzare, scrive Antonio Piazza.

Mi era già capitato di leggere qualche "articolo" sulla violenza dei videogiochi. Tutti sempre ben calibrati e studiati. L'ultimo vostro speciale ("I proiettili virtuali non uccidono"), però, mi ha abbastanza colpito. Vorrei fare una piccola premessa: sono un aspirante scienziato e potrei essere parziale, ma desidero comunque esprimere la mia opinione. Ecco le cose che mi sono saltate subito all'occhio:
1) Il susseguirsi di frasi quali "La comunità scientifica dipinge a tinte fosche", "La comunità scientifica e i suoi test di laboratorio", eccetera.
2) Le continue "accuse" (so che non sono accuse, ma non trovavo un altro termine adatto) contro chi, come Anderson, giudica i videogiochi violenti.
3) Nei primi paragrafi si parla delle accuse contro i videogiochi e di come qualcuno li giudichi violenti, ma nell'ultimo paragrafo, dopo aver trattato dei benefici dei videogiochi, il discorso viene chiuso senza dare una vera risposta alla domanda: "I videogiochi rendono violenti?". Psicologi e psichiatri mettono spesso in cattiva luce l'influenza dei computer game, ma non è vero che la comunità scientifica è unanimemente contro. Per fare un esempio, qualche mese fa un ragazzo vi aveva scritto parlando di come alcuni psichiatri somministrino computer game ai sofferenti di schizofrenia come terapia.
Per di più, la scienza in sé ha il dovere di testare un fenomeno, di verificare la fondatezza delle ipotesi. Se, come scrive Bittanti (e sono d'accordo con lui), i videogiochi non istigano alla violenza, la scienza riuscirà ad affermarlo e a difendere la tesi "videogiochi, niente di male", grazie al processo sperimentale, ideato da Galileo nel XVII secolo. Se, come è successo molte volte in passato, la scienza sbaglia o vacilla su idee e teorie non provabili, e non riuscirà ad affermarle con un esperimento, la diatriba continuerà, ma poco a poco gli scienziati si avvicineranno di più al suggerimento di Matteo. Quindi, non è giusto accusare nessuno: la scienza ha sbagliato ad attaccare i videogiochi, i videogiocatori, invece, hanno sbagliato ad attaccare la scienza.

Stefano Menegus (Slatko 12 anni)
dloneastefaninis@libero.it

Il feedback dei lettori sul tema della violenza videoludica è un fiume in piena e mi displace poter dare spazio solo a qualche goccia.
Mi limito a rispondere a Stefano. Attraverso il mio contributo ho cercato di portare in primo piano l'inconsistenza di molti studi in materia, sollevando alcune perplessità sugli aspetti empirici di svariate ricerche. L'obiettivo non era certo condannare la comunità scientifica in quanto tale, né tantomeno sminuire l'urgenza di una simile investigazione. Resta il fatto che il paradigma dominante degli studi sugli effetti dei videogame è oggettivamente lacunoso e incapace di spiegare le sempre più frequenti "anomalie" (leggi i benefici della fruizione ludica a livello cognitivo, psicologico e sociale riconosciuti da frange di ricercatori non allineati). Di conseguenza, è lecito attendersi a breve un "cambio di paradigma", per usare un'espressione cara al filosofo della scienza Thomas Kuhn. Avremo sicuramente modo di parlarne in modo più esaustivo sui prossimi numeri di GMC.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Ugo Pallotto (ugo_ paliotto@fastwebnet.it) scrive: "Ho letto con interesse il tuo articolo sulle tribù videoludiche, che prende spunto da un bel libro del sociologo francese Michel Maffesoli. Non sono d'accordo, tuttavia, con la tua suddivisione dei giocatori, dato che non mi riconosco in nessuna di queste tribù (...). Mi piacciono le riviste di videogiochi, fin dai tempi di *Videogiochi* della Jackson, diretta da Riccardo Albini, e attribuisco grande importanza alle recensioni dei critici di professione, al contrario dei "casual gamer", che sono capaci di premiare anche titoli come *Enter The Matrix*, che certo non hanno ricevuto buona stampa, e di ignorare capolavori come *Psychonauts*, osannati dalla critica. Se mi sono dilungato nel raccontarti un pò di me, l'ho fatto per descrivere una larga fetta di videogiocatori che non si sentiranno a loro agio nelle tue categorie. Devo però riconoscerti il merito di saper sempre stimolare la discussione intorno ai videogame, ancora considerati come un passatempo infantile, pur trattando temi scabrosi, violenti, osceni o profondamente storico-politici". Grazie per il contributo, Ugo. Il mio articolo non aveva alcuna pretesa di esaustività: era una reazione semi-seria alle pervasive ricerche di mercato che pretendono di fotografare delle dinamiche ludo-sociali in realtà fluide e complesse. Un'accurata disamina delle sottoculture digitali richiederebbe un approccio prolungato nel tempo, metodi di osservazione etnografici e strumenti analitici di carattere sociologico. Ben oltre le ambizioni di una rubrica come "Titoli di Coda".
Detto questo, resto curioso di sapere in quali categorie di giocatori vi identificate – o non vi identificate.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Come ogni mese da parecchio tempo a questa parte, eccoci riuniti per festeggiare la soluzione di tutti i vostri problemi. Bèh, tutti... Diciamo buona parte di quelli relativi al mondo dei videogiochi. Agli altri ci stiamo comunque lavorando.

PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI

B Ciao Skulz,
è la prima volta che ti scrivo e sono disperato! Non riesco a proseguire in *Prince of Persia I Due Troni*. Ho superato il boss nell'arena (il primo) e mi ritrovo a usare il Dark Prince. Mi sono aggrappato alle sporgenze, ho saltato usando la catena per appendermi all'asta, poi ho evitato i due massi che escono dal muro, sono balzato fino all'asta successiva e ho evitato ancora i macigni. Infine, ho mandato in frantumi delle anfore per ricaricare l'energia...
E adesso? Proseguendo trovo una scala a pioli che scende in basso e, saltando dalla scala al piano di fronte, mi imbatto in un vicolo cieco: un piano con tante ceste per ricaricare l'energia e una porta chiusa! Puoi aiutarmi?

Lorenzo

R Ciao Lorenzo, ti sei divertito con il gigante dell'Arena? Spero di sì, visto che adesso ti tocca una frenetica corsa con il Principe "incattivito". Dunque, da quello che mi racconti, direi che ti trovi di fronte alla classica porta azionata da un meccanismo a tempo. Dovresti scovare un interruttore nell'area della scala: attivalo e scendi rapidamente al piano inferiore per superare l'ostacolo. Se incontri dei problemi con la manovra, non esitare a rallentare il tempo per guadagnare dei secondi extra.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

B Ciao Skulz,
sono un megafan di GMC, la "nostra" rivista, che seguo dal primo numero. Ti scrivo perché, purtroppo, mi sono bloccato nel bellissimo *Need for Speed: Most Wanted*. Ho quasi finito la modalità carriera, nel senso che ho superato le cinque sfide con Razor, ma non riesco affatto a portare a termine il grande inseguimento, che scatta quando rientro in possesso della mia BMW. Non ho nemmeno capito cosa dovrei fare. Non avresti dei suggerimenti o dei trucchi che facciano al caso mio? Ti prego, rispondimi, perché per me la questione ha assunto un'importanza vitale... non esagero!

Lorenzo

R Pensavi tu di aver completato il gioco? Invece no, ti tocca ancora l'inseguimento definitivo! Dopo la partenza, gira subito a sinistra per "beccare" un aiuto alla fuga, quindi prendi la terza strada – sempre a sinistra – per garantirti un vantaggio nei pressi della stazione di polizia. Acquisisci velocità e sfreccia attraverso la base dei piedipiatti, in modo da balzare dalla rampa, dunque devia leggermente verso destra per andare ad abbattere il serbatoio dell'acqua. In questo modo, provocherai un po' di problemi ai tuoi avversari e potrai scattare con relativa tranquillità

■ L'inseguimento che conclude la modalità carriera di *Need for Speed: Most Wanted* richiede il corretto utilizzo degli aiuti per la fuga.



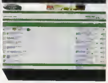
verso destra, alla volta della stazione degli autobus. Blocca la vettura sul montacarichi e aspetta di ricevere la chiamata di Mia, dalla quale apprenderai che la strada per il vecchio ponte (a sud di Hickley Field e a ovest rispetto a Rosewood) è finalmente sgombra. Sfreccia verso l'obiettivo finale, saltando giù dal montacarichi e andando a colpire l'aiuto alla fuga del distributore di benzina alla tua sinistra. Ci sei quasi! Devi solamente correre a tavoletta lungo la strada del negozio di ciambelle, prestando attenzione agli immancabili blocchi stradali, e saltare oltre il ponte.

XIII

B Ciao Skulz,
ho un problema con *XIII*. Sono nel livello in cui, insieme al generale, dobbiamo tagliare la corda con la funivia, ma non riesco a scovare la chiave che apre la porta dietro cui

gamesradar.it

www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.



Linea diretta

R "Onnipotente Skulz, sono **The DΛmned** e volevo rispondere alla richiesta di aiuto di **Giuseppe** del numero 114." Ecco che ci risiamo con l'idolatria profana. Sappi che mi piace essere definito onnipotente. Adesso parla! "Un trucco vero e proprio per *Black & White 2* non esiste, ma per vincere facilmente basta raggiungere la directory **C:\Programmi\lionheadstudios** e, nella cartella **data\balance**, aprire il file **GameBalanceArtefact.** Poi, è necessario trovare la stringa **ARTEFACT_EPIC_WONDER_NUMBER_VOLCANO** per il vulcano, **EARTHQUAKE** per il terremoto, **HURRICANE** per il ciclone e **SIREN** per la sirena, quindi cambiare solo la prima cifra in **2000.**
Purtroppo, la modifica non viene applicata ai salvataggi, ma se ricominci il gioco l'acquisto della meraviglia costerà solo 2.000 tributi." Notevole, caro The DΛmned, quasi divino...

R "Ciao Skulz!" Ciao **Djorin**, "L'aiuto da dare al caro **Leo** è discretamente semplice..." Tanto per non fare confusione, chiarisco che Leo aveva chiesto soccorso in merito a *Half-Life*, nello specifico per quanto concerne l'ordine di attacco aereo. Ma torniamo a te, caro Djorin, raccontaci tutto.

La parola all'esperto La Battaglia Per La Terra di Mezzo

D Ciao Skulz,
ti scrivo perché da molto tempo sono bloccato nella città di Edoras (Campagna del male) de *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*. Non riesco a conquistarla a causa dei cavalieri che scendono velocemente dalla città e spazzano via i miei Uruk-hai. Ho provato in tutti i modi, ma senza successo. Mi potresti dare qualche suggerimento o dei trucchi? Saluti.

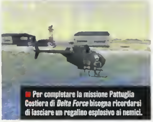
Alex

R Come già saprai, caro Alex, prima di lanciarti alla conquista di Edoras, devi prendere i due campi Rohan che si trovano lungo il perimetro della fortezza. Per riuscirci, costruisci i tuoi edifici nel punto iniziale del livello e concentrati sulla raccolta delle risorse. Dopo aver preso il campo base meridionale, utilizza la sua posizione per creare una struttura difensiva, nella quale potrai attirare in trappola i nemici che partiranno al contrattacco. Quindi, muoviti alla volta della base settentrionale e sviluppa una nutrita serie di arcieri e incursori dotati di scale. Quando scatta la grande battaglia, preoccupati innanzitutto di eliminare gli arcieri piazzati a difesa dei bastioni con le tue unità dotate di armi da lancio. Poi, cerca di posizionare le scale in modo che i tuoi uomini riescano ad appostarsi sulle mura e a sparare verso il basso. Quando il campo è relativamente sicuro, scatena gli arieti sulla porta, irrompi in città e vai immediatamente a colpire le strutture nemiche preposte alla creazione di nuovi soldati. Per mettere l'avversario in difficoltà, prima ti conviene spedire all'attacco le unità per il combattimento corpo a corpo e quelle dotate di armi da lancio, e successivamente sguinzagliare gli arieti. A questo punto, per chiudere in bellezza, non ti rimane che conquistare la parte alta di Edoras e, nel frattempo, fare razzia del tesoro nascosto nella sezione sud orientale della mappa.

si trova il fusibile. Riesci a darmi una mano?

Dario

R Sì, amico Dario, credo proprio che potrò esserti d'aiuto. All'inizio del livello, dirigiti verso l'edificio della funivia e sbarazzati seduta stante delle due sentinelle che pattugliano l'entrata principale. Quindi, prenditi cura della terza guardia, posizionata più a sinistra nei pressi della cancellata, ed entra nell'edificio. Elimina i due nemici presenti nella sala principale e passa attraverso una delle porte sulla parete di destra, ma non prima di aver sbloccato la porticina metallica dell'ingresso. Supera la passerella e vai a fare la festa all'ennesima guardia, che tra l'altro è proprio quella in possesso della chiave magnetica grazie a cui accedere al magazzino dove è custodito il fusibile. Torna sui tuoi passi all'esterno e raggiungi l'edificio in questione per reperire l'oggetto mancante: è appoggiato sul tavolo. A questo punto, interverrà il generale, ma non voglio dirti nulla di più, per non rovinarti il divertimento.



Per completare la missione Pattuglia Costiera di *Delta Force* bisogna ricordarsi di lasciare un regalino esplosivo ai nemici.

SUL CD E SUL DVD

Trucchi aggiornati e soluzioni complete sono presenti anche nel CD dedicato ai demo e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

B Carissimo Skulz,
sono bloccato nella missione Pattuglia Costiera di *Delta Force: Black Hawk Down*. Dopo aver distrutto la postazione radio, mi avvio verso il porto e mi sbarazzo di tutti i nemici (compreso quello nella stiva della nave). Quindi, arriva l'elicottero per prelevarmi e ci salgo, ma non accade nulla. Sulla mappa viene indicato con un puntino verde (quello che segnala dove andare) un luogo vicino alla prima casa all'inizio del porto, in cui si trovano il medikit e le munizioni. Ti prego aiutami, sono disperato.

Marco

R Tranquillo Marco, è questione di dettagli. Prima di salire sull'elicottero devi semplicemente lanciare una carica esplosiva nella stiva della nave, e solo dopo correre a bordo del velivolo. Quanto l'elicottero prende quota, metti mano al detonatore e fai partire lo spettacolo di fuochi artificiali.

GIOCHI COMPUTER

Quesiti dal passato Arcanum

D Caro Skulz,
ho un problema con *Arcanum*. Sto effettuando la serie di benedizioni, ma quando sono nei pressi dell'altare dell'Ancient Temple dedicato al dio Moorindal e porgo l'offerta del diamante nero, per qualche motivo non specificato la divinità non lo accetta. Cosa devo fare?

Tancredi

R Credo che il solo e unico problema possa sorgere dalla sequenza delle benedizioni che stai attuando. Come avrai scoperto all'Università di Tarant, tali pratiche vanno espletate seguendo un ordine preciso. Per quanto concerne il dio Moorindal, devi prima fare visita ai suoi esimi "colleghi" Torg, Bolo, Kerlin e Shakar (proprio in questo ordine). Le altre due sequenze divinatorie comprendono Ter'el, Makaal, Alberich, Geshtianna e Halcyon la prima; Alberich, Makaal, Kerlin, Bolo e Kaitan l'ultima.

"È necessario dare le coordinate del pilastro vicino ai due generatori elettrici, poco più avanti rispetto alla cisterna su cui è appollaiato Leo. Il palo, una volta colpito, farà da ponte e permetterà di accedere all'area recintata, dove sarà un piacere far saltare la porta d'ingresso."

D "Ciao Skulz, ho bisogno del tuo aiuto." Capisco perfettamente, compare **MatMeg**, vediamo di cosa si tratta. "Sto giocando a *Beyond Good & Evil* e sono arrivato al livello dei carrelli, alla fine del quale dovrei fare una foto da pubblicare. Precisamente, sono fermo nel punto in cui mi servono due chiavi con il disegno triangolare. Arrivato nella stanza in questione, attivo il pulsante con il disegno rotondo, uccido i mostri mandandoli addosso ai campi magnetici e, quando li ho fatti fuori, viene visualizzata la chiave... che però non so dove sia!" Sai che ho perso completamente la bussola. Aiutanti del mio reame, a voi la soluzione.

D "Caro Skulz, ho bisogno del tuo aiuto per *Anarchy Online*." **Fabrizio**, ti dico subito che mi cogli impreparato, ma vediamo comunque di trovare una soluzione con il supporto dei nostri amici lettori.
"Sono arrivato al livello 5 e mi compare una scritta che mi invita a raggiungere Borealis.
Chi devo cercare per farmi dare la card per andare a Borealis?
E una volta a Borealis, posso poi tornare all'isola di partenza?"



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [MINI CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Marcello Cirilio

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS/GdR

SPELLFORCE 2 – SHADOW WARS

Eroi, demoni e valorosi soldati vi attendono per epiche battaglie.

Un'oscura invasione si prepara nel magico e pericoloso mondo di *SpellForce 2 – Shadow Wars.*

Nei panni di uno Shaikan, una popolazione misteriosa unita da un antico legame di sangue con un possente drago, dovrete completare una serie di articolate missioni per combattere la minaccia che incombe sulla vostra, sia su tutte le altre razze libere.

Questo titolo, come il suo predecessore, cerca di portare sui vostri monitor una commistione di generi. Se da una parte, infatti, gestirete personaggi dallo spessore tipico dei giochi di ruolo, dall'altra potrete – e dovrete – organizzare armate e accampamenti, per fronteggiare il grosso delle forze nemiche. L'elemento chiave della trama sarà il vostro Avatar, personaggio centrale del gioco che rappresenta la vostra incarnazione sul campo di battaglia. A esso affiancherete degli eroi, anch'essi potenti e importanti, che lo accompagneranno anche nelle missioni in cui non sarà necessario l'uso di grandi armate. Il demo vi propone l'inizio della campagna che potrete affrontare nel gioco completo e una mappa, Dun Mora, dove avrete svariate missioni da portare a termine. Un esaustivo tutorial vi condurrà tra le prime fasi del gioco, illustrandovene in dettaglio le dinamiche. Sebbene tutti i dialoghi, così come la voce narrante fuori campo, siano in inglese, la traduzione a video permetterà anche ai non anglofoni di seguire le spiegazioni e l'evoluzione della storia.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/crea riquadro di selezione
W/A/S/D – Movimento (visuale in prima persona attiva)
Doppio clic con tasto sinistro del mouse – Seleziona tutte le unità dello stesso tipo di quella scelta
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom
CTRL+1/9 – Assegna etichetta alle unità selezionate
1/9 – Richiama gruppo precedentemente formato
Rotella del mouse + movimento del mouse – Rotazione della telecamera
INS – Passa alla visuale in terza persona
T – Esci dalla visuale in terza persona

La rappresentazione grafica del mondo in cui sarete immersi è molto evocativa, grazie anche all'alternarsi di notte e giorno. Al calare del sole o alle prime luci dell'alba, alti alberi delle foreste e solenni statue in pietra proietteranno lunghe ombre sulla vostra base e sugli eroi, creando effetti di luce molto evocativi.

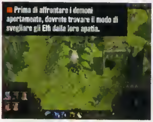
Oltre alla classica inquadratura dall'alto, tipica di ogni gioco di strategia che si rispetti, *SpellForce 2 – Shadow Wars* vi dà modo di spostare la telecamera alle spalle del vostro Avatar.

Tale modalità, sebbene scomoda quando dovrete pianificare battaglie di considerevole estensione, risulterà utile durante le missioni in cui sarete accompagnati da un manipolo di eroi. Per la recensione di *SpellForce 2* correte a pagina 96.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

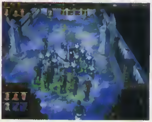
Casa: JoWooD
Requisiti: Pentium4 1,6 GHz, 512 MB RAM, 900 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\SpellForce\SpellForce 2 – Shadow Wars Euro Demo\Deinstalla SpellForce 2 - Shadow Wars Euro Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione. Cancellate manualmente la cartella **C:\Documents and Settings\[nome utente]\Documenti\SpellForce2Demo** per ultimare il processo di rimozione



Prima di affrontare i demoni apertamente, dovrete trovare il modo di svegliare gli Elfi dalla loro apatia.





Sparatutto tattico

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

In prima linea, nello scenario rovente di Tien Hamir.

NEL CD 4 **Proseguendo lungo la scia tracciata dal primo episodio della serie, *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* vi propone battaglie in ambientazioni contemporanee, alla guida di una o più squadre di soldati.**

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Azione
E – Fuoco di precisione
W/A/S/D – Seleziona membro della squadra
Rotella del mouse – Zoom
ESC – Pausa

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

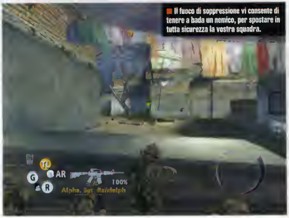
Trattandosi di uno sparatutto tattico, raramente avrete modo di imbracciare direttamente un fucile per aprire il fuoco sui vostri avversari. Il vostro compito primario, infatti, sarà di impartire ordini di movimento e di azione ai militari al vostro comando, spostandoli in postazioni riparate e lasciando che siano loro a ingaggiare i nemici.

Le critiche a suo tempo mosse al predecessore di questo titolo sembrano essere state prese seriamente in considerazione dagli sviluppatori della serie. Il primo *Full Spectrum Warrior*, infatti, pareva più che altro un puzzle game, in cui si doveva semplicemente capire in che ordine dare una serie di ordini per arrivare al termine della missione, senza alcun ostacolo da parte di nemici piuttosto carenti quanto a intelligenza. La gamma di possibilità offerte dal nuovo gioco sembrano essere incredibilmente superiori e, finalmente, avrete modo di raggiungere gli obiettivi assegnati nella maniera che preferirete. La divisione della squadra in sotto unità, per esempio, è un ottimo strumento per elaborare tattiche di guerriglia più complesse e si rivelerà una preziosa risorsa nelle mani di un sapiente stratega.

Il demo vi propone un assaggio della modalità di gioco single player. Una serie di utili indicazioni, interamente in inglese, appariranno sullo schermo quando muoverete i primi passi sul campo di battaglia, fornendovi informazioni su come completare al meglio la missione.

Casa: THQ
Requisiti: Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 450 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\THQ\FSW Ten Hammers Demo\Uninstall_FSW2** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione.
Scegliendo di cancellare anche le partite salvate completerete il processo di disinstallazione.



Il fuoco di soppressione vi consente di tenere a bada un nemico, per spostare in tutta sicurezza la vostra squadra.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC I DEMO GIOCABILI DI CONDEMNED, RISE OF LEGENDS E MOLTI ALTRI!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

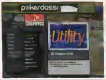
Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque giochi shareware vi allieteranno per qualche ora questo mese. Accanto a *Incrediboll: The Sevel Sopphires*, troverete *Mosaic: Tomb of Mystery*, un puzzle game ambientato nell'antico Egitto, *Hotel Solitarie*, che vi offre una vasta gamma di solitari e *Fish Tycoon*, grazie a cui gestire un acquario domestico senza bagnare il pavimento. Se è l'avventura che cercate, dovete provare l'orientaleggiante *Tradewinds Legends*.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD che sul DVD allegati alla rivista. Non dimenticate poi, di tanto in tanto, di dare una "pulita" al registro di Windows, usando per esempio il semplice RegCleaner.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC.
Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per i vostri titoli preferiti.



Siete stanchi delle mappe del vostro gioco preferito? Non vi resta che togliere il freno alla fantasia e svilupparne di personalizzate, usando i tool kit per *Star Wars Battlefront II* e *Quake 4* che troverete sul DVD, nella sezione dedicata ai Mod. Da non perdere, poi, la nuova versione di *Eclipse*, una meravigliosa total conversion realizzata per *Half-Life 2* che sposta le vostre avventure in un'ambientazione fantastica dove imparerete a usare nuovi poteri magici.



Accanto ai classici Gol del Mese realizzati con il bellissimo *PES 5*, a partire da questo numero di GMC la sezione Video del DVD raccoglierà anche i vostri migliori cortometraggi realizzati con il favoloso *The Movies*. Non dimenticate, poi, di dare un'occhiata all'interessante *Battlefield 2142*, il cui Scoop vi attende a pagina 32.



Gestionale sportivo
SCUDETTO 2006 CHAMPIONSHIP MANAGER

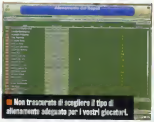
Una sfolgorante carriera da allenatore vi attende.

DVD CD 4 2 Dopo aver ereditato un nome importante con *Scudetto 5*, i ragazzidi Beautiful Game Studios tornano all'attacco con il nuovo capitolo di questo gestionale calcistico.

COMANDI PRINCIPALI
Gestirete la vostra squadra con il solo ausilio del mouse.

Anche se dal punto di vista simulativo la palma per il miglior gioco spetta a *Football Manager 2006*, il nuovo nato in casa Eidos sembra comunque avere le carte in regola per ritagliarsi una posizione di tutto rispetto nel panorama videoludico.

Nei panni dell'allenatore/manager della vostra squadra preferita, avrete l'oneroso incarico di amministrare ogni aspetto relativo alla preparazione dei vostri giocatori, partendo dalla campagna acquisti, fino alla scelta dei programmi di allenamento personalizzati.



Non trascurate di scegliere il tipo di allenamento adeguato per i vostri giocatori.

Casa: Eidos
Requisiti: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 170 MB HD, Scheda 3D 8 MB, DirectX 8.1

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Eidos\demo di Scudetto 2006\Disinstalla** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione. Completate il processo di disinstallazione cancellando manualmente la cartella **C:\Programmi\Scudetto 2006 Demo**

Strategia a turni
GALACTIC CIVILIZATIONS 2 DREAD LORDS

Alla conquista dello spazio profondo.

Inizialmente ispirata ai capolavori di Sid Meier, la saga di *Galactic Civilizations* è stata decisamente apprezzata dai puristi della strategia a turni per la sua eleganza e per la libertà di scelta che, da sempre, è stata lasciata ai giocatori nella decisione di come gestire il proprio impero galattico.



COMANDI PRINCIPALI
Gestirete il vostro impero galattico con il solo ausilio del mouse.

La via militare, per quanto possibile, non è l'unico modo per conquistare la galassia. Diplomazia e ricerca scientifica, per esempio, si potrebbero rivelare strade altrettanto valide per aumentare la vostra influenza sulle altre civiltà che abitano i sistemi stellari confinanti.

Il demo di questo nuovo e acclamato capitolo vi permetterà di guidare la popolazione della Federazione Terrestre nella propria ascesa al potere, in una piccola galassia.

Casa: Paradox Entertainment
Requisiti: PIII 800 GHz, 256 MB RAM, 200 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Galactic Civilizations Demo**, cliccate sul pulsante **Cambia/Rimuovi** e optate per la rimozione dell'applicazione per completare il processo di disinstallazione.

RTS/Azione
RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

La grandezza dei popoli si misura dal coraggio dei loro leader.

***Rise & Fall: Civilizations at War*, la cui versione italiana sarà intitolata *Rise & Fall: Civiltà in Guerra*, non è certo il primo titolo strategico a portare sul campo di battaglia dei personaggi speciali, eroi nella fattispecie, dotati di poteri superiori a quelli delle normali truppe di fanteria.**

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/crea riquadro di selezione
W/A/S/D – Movimento (visuale in terza persona attiva)
Doppio clic con tasto sinistro del mouse – Seleziona tutte le unità dello stesso tipo di quella scelta
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Rotella del mouse – Zoom
Q – Esci dalla visuale in terza persona

In questo caso, però, potrete vestire direttamente i panni di queste figure, aiutando le vostre armate e incoraggiandole grazie ad azioni spericolate.

Gli scenari proposti nel gioco vi vedono alle prese con grandi civiltà del passato, come gli antichi Egizi o i Romani. Gli eroi, ovviamente, saranno figure storiche che hanno contraddistinto questi popoli in particolari momenti della loro storia.

Casa: Midway Home Entertainment
Requisiti: Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 365 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c



Un eroe saggiamente impiegato può fare la differenza sul campo di battaglia.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Midway Home Entertainment\Rise and Fall Demo\Uninstall Rise and Fall Demo.** Quando richiesto, confermate la vostra scelta e scegliete di non mantenere le partite salvate per completare il processo di disinstallazione. Qualora fosse vuota, potrete anche cancellare manualmente la directory **C:\Programmi\Midway Home Entertainment**

Simulatore di divinità
BLACK & WHITE 2

Grandi poteri portano a grandi responsabilità.

Dopo qualche tempo dalla pubblicazione del nuovo simulatore divino targato Lionhead Studios, ecco che finalmente approda sui vostri computer anche una versione dimostrativa dell'acclamato gioco.



COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Spostamento inquadratura
Tasto centrale del mouse (rotella) – Rotazione telecamera
Tasto sinistro del mouse – Azione
Rotella del mouse – Zoom

Come è facile immaginare, impersonerete una divinità dai poteri relativamente limitati, alle prese con i suoi primi fedeli. Grazie a un tutorial molto divertente, interamente in inglese, imparerete rapidamente tutti i "trucchi del mestiere" necessari per impiegare al meglio i vostri poteri ultraterreni. A voi la scelta se ingraziarvi i fedeli con azioni magnanime e giuste oppure con il pugno di ferro e la ferocia.

Casa: Electronic Arts
Requisiti: Pentium4 1,6 GHz, 512 MB RAM, 880 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\The Black & White 2 Demo\Uninstall** e optate per la rimozione del gioco, scegliendo di rimuovere anche i profili salvati. Riavviate il computer quando vi viene chiesto per ultimare il processo di disinstallazione.

Gli altri demo

AVERNUM 4

PIII 500 MHz, 256 MB RAM, 64 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Spiderweb Software**
GENERE: **GdR**

Per gli appassionati dei giochi di ruolo vecchio stile, ecco un nuovo capitolo della saga di *Avernum*. La veste grafica isometrica, per quanto un po' datata, ammicca ai capolavori del genere, come la mai dimenticata serie *Ultima*. La recensione di *Avernum 4* vi attende a pagina 122.

ACT OF WAR: HIGH TREASON

Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Atari**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Prima espansione ufficiale per il fortunato titolo strategico di Atari. Come nel gioco originale, anche in questo caso la vostra attenzione sarà focalizzata sul dispiegamento delle truppe e sulla produzione di veicoli d'assalto efficaci. La raccolta delle materie prime, infatti, è stata ridotta al minimo indispensabile per aiutare il giocatore a concentrarsi sull'azione.

ÜBERSOLDIER

Pentium4 2,4 GHz, 512 MB RAM, 720 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **CDV**
GENERE: **FPS**

Uno dei super soldati creati dai nazisti per rovesciare le sorti della Seconda Guerra Mondiale è caduto nelle mani delle truppe americane, che ne hanno fatto un potente alleato. Nei panni di questa macchina da guerra dotata di super poteri, vi farete strada tra le linee dei vostri creatori, in un'atmosfera che richiama quanto visto in *Return to Castle Wolfenstein*.

EVOLUTION GT

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 400 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Black Bean**
GENERE: **Gioco di guida**

Evolution GT, ultima fatica di Milestone, riporta sui vostri monitor il mondo del Gran Turismo. Il demo vi propone un piccolo assortimento di meravigliose automobili e interessanti circuiti da provare per testare le potenzialità di questo nuovo titolo, recensito a pagina 108 di questo numero.

GTI RACING

Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 1,2 GB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Techland**
GENERE: **Gioco di guida**

A farla da padrone in questo nuovo gioco di guida sono fiammanti vetture Volkswagen, che potrete guidare su una serie di tracciati sparsi in diverse nazioni. Lo stile di guida che contraddistingue *GTI Racing* è più improntato a un tipo di gioco arcade che a una vera e propria simulazione, particolare che permetterà anche ai piloti un po' meno esperti di divertirsi al volante di una fiammante New Beetle. Per la recensione completa, vi rimandiamo a pagina 110.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 165 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **PlayLogic**
GENERE: **Azione**

I Cavalieri del Tempio tornano a combattere sui vostri monitor, contro orde di agguerriti nemici. Il demo propone due livelli tratti dal gioco completo, in cui dovrete sfidare decine di avversari e, allo stesso tempo, "affrontare" il sistema di controllo del vostro alter ego, non sempre abbastanza efficace per reagire come si deve nelle situazioni di pericolo.

TAKE COMMAND 2ND MANASSAS

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 640 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Paradox Interactive**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Rivivete le sanguinose battaglie della guerra civile americana grazie a questo gioco strategico, che vi riporterà indietro di qualche secolo, quando gli stati del nord si scontrarono con la confederazione sudista.



AVERNUM 4



ÜBERSOLDIER

Driver

- CATALYST v6.3 per Windows 2000/XP
- CATALYST v5.4 per Windows 98/ME
- ForceWare v84.21 per Windows 2000/XP
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME
- ForceWare v84.25 per Windows 2000/XP per Oblivion

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 4 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool 0.24
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa piccola utility potrete farlo usando la potenza di calcolo del vostro processore grafico.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GMC Trucchi
NEL CD 4 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.08
Motherboard Monitor vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie alla quale lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo tutto quello che succede sul vostro computer, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 1.6.5
Dare una pulita di tanto in tanto al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RIVA Tuner v.2.0 RC 15.8
Un programma semplice e comodo che vi permetterà di mettere mano ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.27
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Speciale Driver
Lo speciale realizzato dal nostro Alberto "Pape" Falchi sul mondo dei driver per schede video. Un'utile guida per districarsi nel mondo delle configurazioni avanzate.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 4 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

Add On

Editor per Oblivion

TES IV: OBLIVION CONSTRUCTION SET

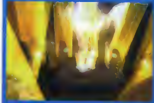
Per modificare il nuovo capolavoro dei GdR!

Il gioco di ruolo più atteso degli ultimi anni, sicuramente uno dei migliori mai pubblicati nella storia dei videogiochi, in pratica *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

Uno dei suoi principali punti di forza è la vastità del mondo che offre agli avventurieri: spettacolare, ricco di dettagli e realistico. Un mondo destinato a espandersi e ad arricchirsi ulteriormente, grazie allo sforzo degli appassionati e a questo Construction Set, che vi permetterà di creare nuovi contenuti e di ampliare ulteriormente l'orizzonte delle vostre avventure. Per muovere i primi passi, provate a seguire i consigli a pagina 136 di GMC.

Mod per Half-Life 2

ECLIPSE



Il team di sviluppo che sta realizzando questa bellissima total conversion di ambientazione fantasy continua a migliorare incessantemente la propria creatura, arrivata ormai alla versione 1.02.

Abbandonati i panni dell'ormai leggendario Gordon Freeman e gli scenari futuristici cui *Half-Life 2* aveva abituato i videogiocatori, impersonerete una giovane maga di nome Violet alla ricerca di indizi sulla scomparsa del padre, in un mondo ricco di incantesimi e insidie.

Mod per NWN

IL SIGNORE DI SINNAN E THE DEMON'S PAWS



I giochi di ruolo, per anni passati in secondo piano di fronte ai più frenetici sparatutto, stanno vivendo una seconda età dell'oro, grazie a titoli di alta caratura come *Neverwinter Nights* e il più recente *Oblivion*.

Il rinnovato interesse per il genere ha visto molti appassionati indaffarati nella realizzazioni di nuovi Mod, come i due capolavori che troverete sul DVD di questo mese, *Il Signore di Sinnan e la caduta di Bretha* e *The Demon's paws*, nuove avventure nel mondo di *Neverwinter Nights*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER GOTHIC II

Per giocare al meglio a *Gothic II*, allegato a GMC, troverete il manuale in italiano, le copertine sia in formato CD, sia in formato DVD e altri file potenzialmente utili.

INTERVISTA A SID MEIER

Una bellissima intervista, direttamente dalle pagine di "Videogiochi", a uno dei massimi game designer mondiali, il leggendario Sid Meier, padre di titoli del calibro di *Civilization*. Il file è in formato **pdf** e avrete bisogno di **Acrobat Reader** per aprirlo.

QUAKE 4 SDK V1.1

Per aiutare gli appassionati dei frag a creare le mappe dei propri sogni, ecco un nuovo editor destinato agli amanti di *Quake 4*, realizzato dagli sviluppatori del gioco.

STAR WARS BATTLEFRONT II MOD TOOL

Il Mod Tool per *Battlefront II*, realizzato dalla stessa LucasArts, permette ai fan di modificare mappe già esistenti o di dare sfogo alla propria fantasia realizzandone di nuove.

X3: REUNION – COCKPIT MOD V1.03

Il *Cockpit Mod* aggiunge una serie di abitacoli alle astronavi presenti in questo sterminato simulatore spaziale. Alcuni di essi sono stati importati direttamente da *X2*, mentre altri sono stati realizzati ex novo.

LWAMI MOD PER DANGEROUS WATERS

Nuova versione per uno dei Mod più apprezzati dalla comunità di appassionati di *Dangerous Waters*, la realistica simulazione di guerra aeronavale recensita a pagina 118 di questo numero di GMC.



GOTHIC II



QUAKE 4 SDK v1.1

www.gamesradar.it

Patch

AGE OF EMPIRES III V1.05 (ITA)
L'aggiornamento corregge alcuni problemi riscontrati nel gioco, relativi, tra le altre cose, al sonoro e ai dialoghi.

BATTLEFIELD 2 V1.21
La patch provvede a sistemare una serie di problemi minori riscontrati nel gioco e a migliorarne la compatibilità con alcune schede video.

BLITZKRIEG 2 V1.4
La patch 1.4 introduce una serie di modifiche al titolo di Nival interactive, migliorando l'esperienza di gioco.

COMMAND & CONQUER: THE FIRST DECADE V1.01
Una patch cumulativa per la raccolta di Electronic Arts dedicata alla longeva saga, i cui titoli sono stati spesso vere e proprie pietre miliari per la strategia in tempo reale su PC.

DANGEROS WATERS V1.03
Dangerous Waters vi propone convincenti battaglie aeronavali e, grazie a questo aggiornamento, un'esperienza di gioco ancora più convincente. *Dangerous Waters* è stato recensito a pagina 118.

DRAGONSHARD V1.2.1
Ultimo aggiornamento disponibile per questo divertente gioco strategico ambientato nel più recente universo di "Dungeons & Dragons".

KEEPSAKE V1.4 (ITA)
Migliorate la vostra esperienza di gioco, tra le mura dell'accademia magica di Dragonvale, grazie a questo aggiornamento per la versione italiana dell'avventura.

ISDA: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II V1.02
Molte le correzioni apportate al gioco ispirato alle battaglie de "Il Signore degli Anelli". Ora non dovreste più avere problemi di uscite inaspettate dal programma nel corso delle partite.

PACIFIC FIGHTERS V4.04
Corposi aggiornamenti per il simulatore di volo targato Ubisoft, che vi riporta sulle acque dell'oceano Pacifico nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

SERIOUS SAM 2 V2.068.00
Una nuova modalità Deathmatch e una serie di consistenti modifiche al gioco (tra cui la possibilità di impostare il cambio automatico di arma solo qualora l'ultima raccolta fosse più potente di quella che state impugnando) miglioreranno le vostre partite al delirante sparatutto di Croteam.

STAR WARS L'IMPERO IN GUERRA V1.3
La versione 1.3 del gioco comprende un nuovo set di mappe per le vostre partite multiplayer e alcune importanti correzioni.

WORLD OF WARCRAFT 1.9.4
Cinque patch da applicare in sequenza per aggiornare la vostra copia di *World of Warcraft* fino alla versione 1.9.4.

X3: REUNION V1.4
Questo aggiornamento comporta l'introduzione di una serie di interessanti innovazioni. Nella cartella della patch, troverete anche la nuova versione del manuale di gioco e a pagina 134 della rivista la prova della rinnovata esperienza di gioco.


BATTLEFIELD 2 V1.21


DRAGONSHARD V1.2.1


KEEPSAKE V1.4

Shareware

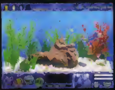
INCREDIBALL: THE SEVEN SAPPHIRES
Ciaramente ispirato a uno dei giochi più conosciuti di tutti i tempi, *Incrediball: The Seven Sapphires* riprende la struttura dell'ormai datato *Arkanoid*, arricchendola di una simpatica e accattivante grafica tridimensionale. Molti i bonus da raccogliere in ogni quadro, dai missili autoguidati ai più classici moltiplicatori di palline, che vi permetteranno di abbattere i muri di mattoni in men che non si dica.



MOSAIC: TOMB OF MYSTERY
Mosaic: Tomb of Mystery è un puzzle game piuttosto originale, che richiama le ambientazioni dell'antico Egitto. Scopo del gioco è collocare rapidamente una serie di pezzi all'interno di una figura predefinita, fino a coprirla completamente. Una volta ultimato il mosaico, avrete accesso alla traduzione di un messaggio e potrete quindi proseguire al livello successivo.



FISH TYCOON
Se la gestione di un acquario vi sembra un compito molto semplice, *Fish Tycoon* potrebbe farvi ricredere ed essere un buon modo per scoprire se avete le carte in regola per allevare tanti pesci colorati. Nutrire i vostri piccoli branchiati e controllare il loro stato di salute sono solo una parte dei compiti che vi attendono in questo bizzarro quanto originale simulatore.



HOTEL SOLITAIRE
Un gioco da non perdere per tutti gli appassionati di solitari: vi attende un hotel dove in ogni stanza si può giocare con regole differenti. Una veste grafica accattivante fa da contorno ai classici passatempo, rendendo *Hotel Solitarie* ideale per le pause tra un frenetico sparatutto e un coinvolgente GdR.



TRADEWINDS LEGENDS
Al comando della vostra flotta, dovrete portare a termine una serie di missioni che vi verranno assegnate, scegliendo autonomamente la vostra strada verso il successo, la ricchezza e la conoscenza. Ambientazioni orientaleggianti e ricchi palazzi faranno da contorno a imprese ispirate a "Le Mille e una Notte".



Video

- *PES 5 – Gol del Mese*
- *The Movies – Filmato del Mese*
- *Battlefield 2142*
- *Gothic 3*



Un gioco di ruolo in terza persona tra i più raffinati e coinvolgenti mai realizzati vi prende per mano, portandovi in un mondo cupo e tribolato!

guida al
GIOCO COMPLETO

Il gioco va fatto partire dall'icona sul desktop o dal gruppo Programmi nel menu Start, non dal programma di Autoplay!

Come giocare

Per giocare a *Gothic II* è sufficiente installarlo con la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione**. Il programma è già aggiornato alla versione più recente, la 1.32, ed è tradotto e sottotitolato in italiano (anche se i dialoghi parlati restano in inglese).
***Gothic II* va fatto partire dall'icona sul desktop o dal gruppo Programmi nel menu Start, NON DAL PROGRAMMA DI AUTOPLAY.** Nel caso vi imbatteste in qualche problema nel far partire il gioco, fate riferimento alla sezione **Buio totale? a pagina 27**. I possessori di schede ATI che riscontrassero l'instabilità del programma, potranno fare riferimento alla sezione **Problemi con le schede ATI a pagina 27**.

Requisiti di sistema

Gothic II ha dei requisiti di sistema relativamente modesti. Per giocare basteranno un PIII 700 MHz, 256 MB RAM (512 MB per Windows XP), una scheda 3D con 32 MB compatibile DirectX 8.1, una scheda audio compatibile DirectX, un lettore CD-ROM e 2,2 GB liberi su disco fisso. Noi consigliamo un processore Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM e una scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 8.1 e con supporto Transform & Lighting. Alcune opzioni di *Gothic II* consentono di diminuire la qualità della grafica per venire incontro ai sistemi meno recenti, senza per questo compromettere la giocabilità. I sistemi operativi supportati dal gioco sono Windows 98, ME, 2000 e XP.

GOTHIC II

***UN** lampo, seguito dal rombo di un tuono, ti scuote fin nel midollo, portando nuova vita e nuovo dolore alle tue gelide membra. Dalle poche torce sparse nella stanza emana una luce tremula, ma che ti abbaglia ferocemente. Sul pavimento, un pentagramma circondato da teschi...*

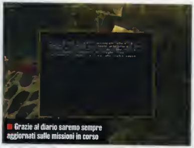
Un eroe è stato riportato in vita da un mago. Non uno stregone qualsiasi, ma l'odioso negromante Xardas in persona, ritenuto morto da tempo. Ora sta solo al protagonista decidere come si svilupperà la storia. Pochi giochi, infatti, offrono il numero di opzioni e la libertà di azione pressoché illimitata di *Gothic II*. Ferali minacce e ricchezze da favola, potenti nemici e leali alleati attendono l'eroe senza nome in quest'epica avventura.

Solo poche settimane prima, un prigioniero della colonia mineraria ho distrutto la barriera magica che circondo la Valle delle Miniere, ho sconfitto un malvagio arcidemone e... nel momento stesso del suo trionfo è stato sepolto da uno frano. L'eroe senza nome è sfuggito alla morte solo grazie al potere della sua magica armatura...

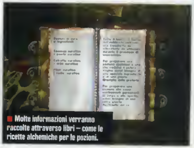
La trama di *Gothic II* inizia esattamente dove il capitolo precedente si era interrotto. I giocatori che conoscono già *Gothic* (GMC lo ha allegato al numero di maggio 2003) si troveranno a proprio agio con i comandi e i suoi elementi fondamentali, e riconosceranno numerose caratteristiche ed elementi della vicenda. Ma, naturalmente, *Gothic II* si rivolge anche ai nuovi avventurieri che non hanno dimestichezza con la prima puntata.

Re Rhobar è solo nella sala del trono. Perso nei suoi pensieri, guarda il frammento di metallo davanti a lui, affascinato dalle vene di color porpora che lo attraversano, conferendogli delle magiche proprietà. "Questo è il metallo su cui è costruito il mio regno, e senza il metallo lo perderò di nuovo. Tutto sta sprofondando nel caos, i contadini si sollevano in armi ovunque, rifiutandosi di pagare le tasse. E non c'è nulla che io possa fare! Troppe battaglie sono state perdute, troppi soldati hanno perso la vita. Il mio esercito è ai minimi termini... ora non ho più neppure uomini a sufficienza per oppormi agli Orchi. Se non riesco a ricevere metallo da Kharinis, non sopravviveremo al prossimo assalto..."

Volete essere un soldato valoroso e un Paladino al servizio del Re? Oppure un Novizio o un Mago imperscrutabile dell'ordine che insegna a padroneggiare il potere del fuoco? O, ancora, preferite la vita del Mercenario o del Cacciatore di Draghi? In *Gothic II* ogni vostra decisione influenzerà sensibilmente l'evoluzione della storia. Xardas il mago vi aspetta e ha una missione da affidarvi, un'impresa che a prima vista sembra semplice. Benvenuti nello straordinario mondo di *Gothic II*!



Grazie al diario saremo sempre aggiornati sulle missioni in corso



Molte informazioni verranno raccolte attraverso libri – come le ricette alchemiche per le pozioni.

www.gamesradar.it

Installazione e disinstallazione

Prima di dare il via all'installazione di *Gothic II*, disattivate eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il CD 1 nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a far partire automaticamente la procedura; basterà cliccare sul comando **Install Gothic 2** sulla schermata che apparirà. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **Gothic2-Setup.exe**. Alla prima schermata selezionate **Avanti** e **Sì** alla richiesta di accettare il contratto di licenza. Apparirà la schermata in cui dovrete indicare la directory in cui installare il gioco. Se quella predefinita (**C:\Programmi\JoWooD\Gothic II**) va bene, cliccate su **Avanti**; altrimenti cliccate su **Sfoglia** e, nella finestra che appare, digitate la directory desiderata, confermando quindi con **OK** e poi con **Avanti**. Il programma di installazione comincerà a copiare i file del gioco su disco fisso. Quando sullo schermo apparirà la richiesta di inserire il secondo CD mettete nel lettore il CD 2 e cliccate su **OK**. Fate lo stesso quando vi verrà richiesto il CD 3. Completata la procedura, cliccate su **Fine**: *Gothic II* sarà stato installato. Per disinstallare il gioco, andate su **Pannello di Controllo**, selezionate **Installazione Applicazioni** e rimuovete *Gothic II*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste sull'hard disk.

I comandi da tastiera

Tutti i comandi di *Gothic II* possono essere riconfigurati a piacere dal pannello delle opzioni. Di seguito riportiamo quelli predefiniti:

Controlli di base

- Avanti (camminare/nuotare) – **W o Freccia su**
- indietro – **S o Freccia giù**
- Girare a destra – **E o Freccia destra o mouse**
- Girare a sinistra – **Q Freccia sinistra o mouse**
- Passo laterale a destra – **D o Pag giù**
- Passo laterale a sinistra – **A o Canc**
- Movimenti veloci/lenti – **Maiusc**
- Saltare/Tuffarsi – **ALT**
- Azione (raccogliere, parlare, aprire, eccetera) – **CTRL o pulsante sinistro del mouse**
- Guardarsi attorno – **Num-0+tasti freccia/mouse**
- Guardarsi alle spalle mentre si corre – **Num-0 mentre si corre**
- Schermata personaggio – **C**
- Diario – **L, N**
- Mappa (se disponibile) – **M**
- Estrarre l'ultima arma usata – **Barra Spaziatrice**
- Estrarre l'arma da combattimento corpo a corpo in dotazione – **1**
- Estrarre l'arma a lunga gittata in dotazione – **2**
- Ultimo incantesimo usato – **3**
- Attivare incantesimi in dotazione – **4-0**

Inventario e scambi

- Aprire inventario – **TAB**
- Chiudere inventario – **Esc o pulsante destro del mouse**
- Vendere/comprare oggetti – **CTRL o pulsante sinistro del mouse**
- Comprare/vendere tutti gli oggetti di un tipo – **ALT**
- impugnare/usare un oggetto (nell'inventario del giocatore) – **CTRL/pulsante sinistro del mouse**
- Lasciare oggetto – **ALT**

Combattimento

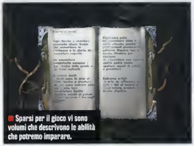
- Concentrarsi sull'avversario – **Tenere premuto CTRL**
- Attaccare in avanti – **CTRL/pulsante sinistro del mouse+freccia avanti**
- Attaccare a sinistra – **CTRL/pulsante sinistro del mouse+freccia destra**
- Attaccare a destra – **CTRL/pulsante sinistro del mouse+freccia sinistra**
- Parare – **CTRL/pulsante sinistro del mouse+freccia indietro**
- Passo laterale – **ALT+freccia sinistra/destra**

Manuale e copertine

Troverete il manuale in italiano e in formato .PDF all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Gothic II\Manuale in italiano** del CD 4 e del DVD. Il file è intitolato **Manuale in italiano**. Nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Gothic II\Copertine in formato CD e DVD** sono presenti le copertine del gioco in formato PDF. Tutti questi file potranno essere letti con il programma Adobe Acrobat Reader, presente nel CD 4 e del DVD.

Problemi con il CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Gothic II* non siano leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**.



Sparsi per il gioco vi sono volumi che descrivono le abilità che potremo imparare.



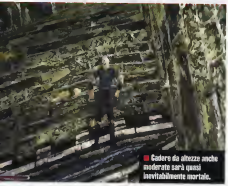
Aprire un contenitore farà apparire una schermata che consentirà di prendere e depositarvi oggetti.



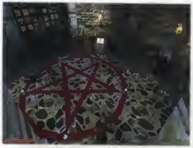
La professione del personaggio

Al contrario di quanto avviene in altri GdR, in *Gothic II* non dovrete scegliere una professione per il vostro personaggio prima di iniziare. Durante il primo capitolo dell'avventura, avrete modo di unirvi a una gilda tra le tre disponibili e la scelta che farete avrà molta influenza sul vostro cammino futuro e sulla trama stessa del gioco. Gli sviluppatori hanno fatto molti sforzi per assicurare che la partita sia comunque sempre ben bilanciata, ma, in compenso, scoprirete che ogni gilda definirà in parte la personalità del vostro alter ego e condurrà a partite differenti. Affrontare il mondo di *Gothic II* nei panni di uno scrupoloso Paladino, di un avido Mercenario o di un misterioso Mago saranno esperienze completamente diverse!

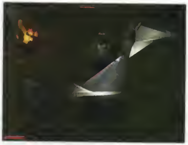




Cadere da altezze anche moderate sarà quasi inevitabilmente mortale.



Come controllare l'eroe



Azione: Il pulsante sinistro del mouse o il tasto CTRL serve per iniziare una varietà di azioni, in base al contesto in cui ci si trova: parlare con qualcuno, raccogliere un oggetto, aprire una porta e via dicendo. In combattimento il pulsante Azione consentirà di attaccare e parare.

Movimento: Potete usare i tasti cursore per muovervi e i tasti **Fine** e **Pg Giù** per spostarvi lateralmente; oppure (il nostro consiglio) i tasti **W, A, S, D** per muovervi e **Q** ed **E** per voltarvi. **Shift** farà correre il personaggio, mentre **ALT** lo farà saltare.

Modalità combattimento: Per entrare in questa modalità occorre premere la barra spaziatrice.
Molte azioni, come parlare o afferrare, non saranno disponibili durante i combattimenti. Il tasto **Azione** focalizza la vostra attenzione su un avversario, mentre tenendolo premuto e muovendovi in avanti o lateralmente lo attaccherete. Per parare, tenete premuto **Azione**, ma indietreggiate.

Guardarsi intorno: Mentre il personaggio è fermo basterà tenere premuto **0** sul tastierino numerico per guardarsi intorno liberamente usando i tasti movimento. Premendo **0** mentre si corre, invece, il personaggio darà una rapida occhiata alle proprie spalle – utile per constatare se i nemici vi stanno raggiungendo!

Lo sviluppo del personaggio



La gilda cui un personaggio appartiene definisce, in linea generale, anche la sua professione.
Ogni gilda ha due livelli: I Mercenari possono diventare Cacciatori di Draghi, i Soldati della Milizia possono essere promossi Paladini, e i Novizi possono essere nominati Maghi.
Il vostro eroe riceve punti esperienza ammazzando avversari e risolvendo enigmi. Una volta raggiunto il livello di esperienza successivo, riceverete dei punti apprendimento che potranno essere "spesi" presso particolari personaggi non giocanti, così da migliorare le caratteristiche psicofisiche dell'eroe o da imparare nuove abilità.

Attributi psicofisici



Forza: Determina i danni che il nostro eroe infligge nei combattimenti corpo a corpo.
Destrezza: Utile per effettuare attacchi a distanza (con archi e balestre) aiuta anche a combattere con armi leggere (come i fioretti); è inoltre fondamentale nell'uso delle abilità dei ladri.
Mana: Il livello di energia magica del vostro personaggio. Il Mana è necessario per gettare incantesimi.

Abilità

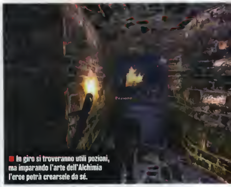
Prendere trofei: Con questo talento potrete ottenere pelli, zanne e altre parti del corpo dagli animali che avrete ucciso, rivendendole quindi tali trofei in cambio di denaro.
Creare rune: È così che imparerete incantesimi nuovi! Solo i Maghi possono creare rune.
Alchimia: Il talento di creare pozioni.
Forgiare armi: Con questo talento sarete in grado di fabbricare da soli le vostre armi.
Abilità dei ladri: Muoversi in silenzio, rubare portafogli e altri talenti tanto utili, quanto malvisti dalla legge (vedi anche paragrafo **Azioni nell'ombra**).
Combattimento: L'eroe può perfezionare la propria abilità nell'uso di particolari categorie di armi: a una mano, a due mani o a distanza (archi e balestre).

Azioni nell'ombra

Muoversi in silenzio: Consente di spostarsi in prossimità degli avversari senza farsi notare. È un talento molto utile non solo per i ladri, ma anche per gli esploratori. I più bravi possono entrare in una casa senza svegliare i suoi abitanti, o sorprendere un nemico alle spalle. D'altro canto, si tratta di un atteggiamento chiaramente malvisto, e farsi sorprendere mentre ci si muove furtivamente abbasserà la disposizione degli altri personaggi nei vostri confronti.

Aprire lucchetti: Oltre all'abilità appropriata, è necessario essere in possesso di un grimaldello. Le probabilità di riuscita variano anche in base al talento di chi ha costruito la serratura. Alcune serrature possono essere aperte *solo* dalla loro chiave e non potranno quindi essere scassinate.

Rubare: Una volta appresa la sofisticata arte di sottrarre oggetti dal corpo di altre persone senza farsi notare, nuove opzioni appariranno nei dialoghi. Più sarà alta l'abilità, più rapidamente sarà possibile stabilire se l'altro avrà qualcosa che valga la pena di essere rubato (e migliori le possibilità di farlo). Inutile dire che essere colti in flagrante condurrà a un mare di guai...



In giro si troveranno utili pozioni, ma imparando l'arte dell'Alchimia l'eroe potrà crearsele da sé.

Crimini e legge



Se il giocatore deruba un personaggio non giocante, lo minaccia con un'arma, lo attacca o commette un omicidio mentre viene osservato da un altro PNG, quest'ultimo si ricorderà del crimine cui avrà assistito e modificherà di conseguenza il comportamento verso di voi (il che, in alcuni frangenti, potrebbe non essere un male).
In ogni caso, un modo sicuro per fare arrabbiare i personaggi non giocanti è invadere la loro privacy con azioni quali svegliarli mentre stanno dormendo o uccidere gli animali che danno loro da vivere (come le pecore per i contadini).
I crimini più gravi vengono riferiti alle guardie della città, o alle autorità competenti. Se avete con voi abbastanza oro, potreste cavarvela con una multa proporzionata ai crimini commessi (generalmente pagata al capo della milizia locale). Altrimenti, vi troverete in guai seri – così seri che potrebbe addirittura convenirvi ricaricare un salvataggio precedente. In ogni caso, in *Gothic II* esiste almeno un incantesimo capace di cancellare ricordi "spiacevoli" dalla memoria di qualcuno che avete offeso o spaventato. Se riuscirete a trovarlo e a impararlo, la vostra vita criminosa sarà meno complicata.





Parlando con i personaggi non giocanti appariranno numerose scelte di dialogo; alcune porteranno a cambiamenti nella trama.

Aiuto, mi sono perso!



All'inizio di *Gothic II*, i veterani di altri GdR per PC noteranno l'assenza di un ausilio solitamente immancabile: la mappa! Questo perché gli sviluppatori hanno deciso di rendere l'esperienza di gioco ancora più realistica: durante le prime fasi dell'avventura, è consigliabile che il vostro eroe si tenga in prossimità di punti di riferimento come strade e città, dal momento che le terre selvagge sono popolate da creature pericolosissime, e gli avventurieri con poca esperienza rischiano di fare in fretta una brutta fine. Il giocatore può comunque provare a tracciare una mappa propria dei territori in cui viaggia. Più avanti nel gioco scoprirete che alcuni mercanti sono in possesso di utili cartine geografiche, da acquistare per prezzi che variano in base alla loro importanza.



L'interfaccia di Gothic II



1 – Il vostro eroe.

2 – Questa barra indica i punti ferita attualmente disponibili.

3 – In questa barra vengono visualizzati i punti mana attualmente disponibili.

4 – L'inventario (se aperto con il tasto apposito).

5 – L'oggetto equipaggiato (in rosso).

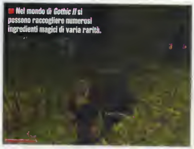
6 – L'oggetto selezionato (per esaminarlo).

7 – In questo spazio sono riportate le caratteristiche dell'oggetto selezionato.



All'inizio del gioco anche un piccolo lupo potrà rivelarsi un nemico pericolosissimo.





Nel mondo di *Gothic II* si possono raccogliere numerosi ingredienti magici di varia rarità.

La Notte del Corvo

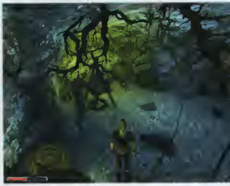
Gothic II vanta un'espansione intitolata *La Notte del Corvo*, reperibile in italiano nei negozi specializzati. Questo add on (recensito sul numero di luglio 2005 di *GMC*) amplia l'area di avventura e aggiunge alla trama principale un manufatto magico di grande importanza (l'Anello dell'Acqua), oltre a un'organizzazione misteriosa a esso legata, i Maghi dell'Acqua. Si tratta di un titolo imperdibile per gli appassionati della serie, grazie anche all'immensa mole dei contenuti aggiuntivi. L'unico problema è che installarlo richiederà di iniziare l'avventura da capo.



Fidarsi è bene, ma può condurre in una trappola!

Problemi con le schede ATI?

Se non avete aggiornato i driver della vostra scheda video ATI dalla versione 5.1 dei Catalyst, potreste riscontrare dei problemi di instabilità con *Gothic II*. In questo caso, provate ad aggiornare i driver all'ultima versione (la 6.3, contenuta anche nel DVD di questo mese o scaricabile da **www.ati.com**). Se anche così i problemi persistessero, il consiglio degli sviluppatori è di reinstallare i vecchi driver versione 4.10 (presenti sul CD 4 e sul DVD nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Gothic II\Driver e patch per Gothic II**).



Buio totale?

Se avete problemi nell'avviare il gioco (probabilmente perché lo avete fatto partire dalla schermata di Autoplay) e vi imbattete in uno schermo nero, disinstallatelo e reinstallatelo e, prima di lanciare una partita, provate una delle soluzioni riportate di seguito, in quest'ordine:

Soluzione 1

Cliccate sull'icona di *Gothic II* (**Gothic2.exe**) presente nella directory di installazione (**C:\Programmi\JoWooD\Gothic II\system** se avete usato la directory predefinita). Se questa soluzione funzionerà, potrete in seguito provare a utilizzare l'icona di collegamento presente sul desktop, non usate **mai** la schermata di Autoplay.

Soluzione 2

Installate il gioco e, **prima di lanciarlo per la prima volta**, cancellate il seguente file:

vdfs32e.exe (è una applicazione) che si trova nella cartella **C:\Programmi\JoWooD\Gothic II\system** (in caso abbiate accettato l'impostazione predefinita durante l'installazione).

Se il gioco è già stato installato e fatto partire una volta, è necessario disinstallarlo e reinstallarlo nuovamente. Il file menzionato sopra va cancellato prima che *Gothic II* venga fatto girare per la prima volta.



Le campagne sono punteggiate da strani santuari di natura ignota...

Soluzione 3

Installate *Gothic II* e controllate, **prima di far partire il gioco**, che il file sotto indicato contenga la stringa giusta. Il file si trova nella cartella principale del gioco (**C:\Programmi\JoWooD\Gothic II**, se avete utilizzato la directory predefinita):

VDFS.cfg

Apritelo con il Blocco note e dovreste trovare il seguente contenuto:

[VDFS]
***.vdf**
[END]

Modificate in questo modo il file:

[VDFS]
Data*.vdf
[END]

Salvate e lanciate il gioco. Per precauzione, controllare sempre che il file sia corretto prima di far partire il gioco.



Soluzione 4

Esiste una patch, chiamata **gothic2_vdfs-patch.exe** e presente nel CD 4 e nel DVD all'interno della cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Gothic II\Driver e patch per Gothic II\gothic2_vdfs-patch**, in grado di risolvere il problema **"VDFS init tool: error on initializing the virtual file system"**. I passaggi per installare la patch sono i seguenti:

- Fare doppio clic sul file **gothic2_vdfs-patch.exe**
- Scegliere il proprio linguaggio e installare

Troverete le istruzioni sopra riportate anche in un file Leggimi.txt all'interno del CD 4 e del DVD (cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Gothic II\Driver e patch per Gothic II**).



CALL OF JUAREZ

Fulmini e saette! Oliate le Colt e preparatevi a ricacciare quel tizzone d'inferno da dove è venuto!

SVILUPPATORE Techland **GENERE** FPS
CASA Koch Media **INTERNET** www.callofjuarez.com

UN MONDO PIENO DI RISORSE

Nel vecchio West non esistevano solo Colt e fucili a canne mozze. Una corda, per esempio, si rivelava praticamente indispensabile: per il diletto di appendere all'albero più alto i banditi, ma anche per raggiungere zone altrimenti inaccessibili a mani nude. Alle armi da fuoco potrete anche affiancare un più tradizionale arco, mentre per spostarvi velocemente avrete modo di approfittare di un veloce destriero.

CALL OF JUAREZ VI FARÀ GALOPPARE PERCHÉ:

- È graficamente allo stato dell'arte.
- Lo schema di gioco appare molto vario.
- Il sistema di controllo è esaltante.
- Il Far West è sempre affascinante.

SU noi italiani, il genere western ha un certo impatto emotivo. I film di Sergio Leone e le affascinanti tavole di Tex Willer hanno accompagnato l'adolescenza (ma non solo!) di molti attuali giocatori, che purtroppo solo in rare occasioni hanno avuto modo di improvvisarsi Kit Carson e riempire di piombo virtuale le pance di qualche malefico malandrino.

In passato, ci ha provato con successo LucasArts e, più recentemente, anche Atari (*Dead Man's Hand*) e Activision (*Gun*) hanno tentato di sostituire a Railgun e shotgun una Colt e un Winchester. Ora è il turno di Koch Media, che ha affidato a Techland il compito di far tornare alla grande le atmosfere del Far West tramite un nuovo sparatutto in prima persona, *Call of Juarez*.

Sviluppato e quasi ultimato senza grossi clamori, *CoJ* si è rivelato una piacevole sorpresa. I due livelli che siamo riusciti a provare hanno messo in luce la varietà che dovrebbe caratterizzare la versione definitiva. Si inizia controllando un predicatore dal passato "movimentato", che tiene una mano sulla Bibbia e l'altra sulla sua fedele sei colpi, e che si trova a sgominare una banda di balordi in una sperduta cittadina. La Bibbia finirà presto nell'inventario, facendo spazio a una seconda pistola che raddoppierà la potenza di fuoco. I primi combattimenti non deludono, grazie a un'ottima implementazione di fisica e di Intelligenza Artificiale: gli avversari si riparano

"SONO PRESENTI ANCHE I DUELLI ALLA MEZZOGIORNO DI FUOCO"

nelle case, fanno rotolare barili per crearsi un riparo mentre si spostano e attendono che ricarichiate l'arma per uscire allo scoperto.

La possibilità di usare due pistole contemporaneamente potrebbe sembrare scontata, ma abbinata al sistema di controllo si rivela molto divertente: i due tasti del mouse attivano il fuoco dell'arma tenuta con la mano destra e con quella sinistra. Quando estrarrete le armi, il tempo rallenterà e sullo schermo appariranno due mirini che, lentamente, si andranno a congiungere al centro. In questi istanti, potrete colpire anche più di un avversario contemporaneamente. Finita la manciata di secondi a vostra disposizione, entrambe le armi saranno puntate sulla sezione identificata dal mirino "unico".

Sono presenti i tipici duelli alla "Mezzogiorno di Fuoco", ma *CoJ* non è solo uno sparatutto. Nel secondo livello, invece di ingaggiare frenetici combattimenti, ci siamo messi a esplorare una zona galoppando su un destriero; abbiamo spento un incendio con energiche secchiate d'acqua; ci siamo arrampicati sino alla cima di un immenso spuntone roccioso e abbiamo imparato a cacciare conigli, usando un arco.

Due livelli brevi ma intensi, che sfoggiavano un motore grafico capace di rendere alla grande le soleggiate praterie del lontano West: ci aspettiamo molto dalla versione finale di *Call of Juarez*.

GIOCHI COMPUTER



Quando estrarrete le pistole, potrete approfittare di una sorta di Bullet Time con doppio mirino.



La fisica è implementata molto bene: le casse fungeranno da copertura, ma dei colpi ben piazzati potranno spostarle.



Una corda si rivela comoda per arrampicarsi fino a zone altrimenti irraggiungibili.



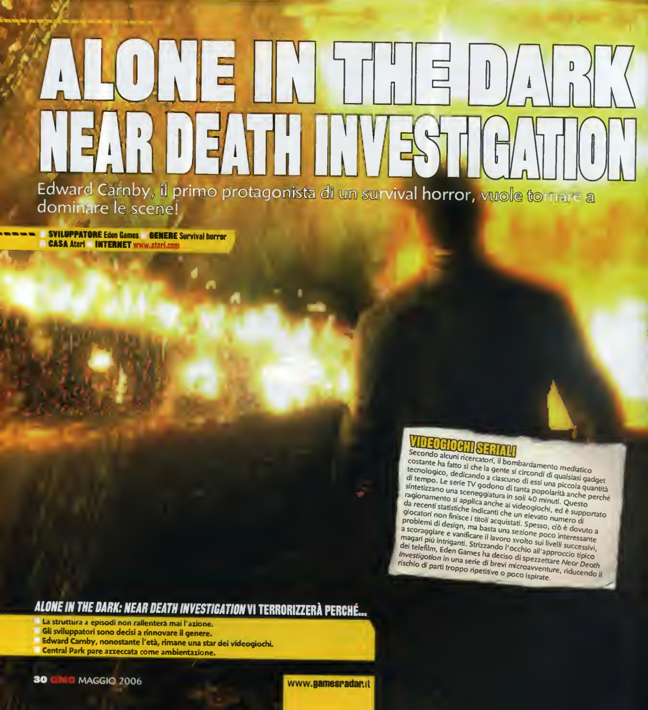
Cacciare conigli con l'arco e, contemporaneamente, andare a cavallo richiederà un po' di pratica.

DATA DI USCITA
SETTEMBRE

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Techland
- **Provenienza:** Polonia
- **Nati nel:** 1991
- **Storia:** Techland è uno degli studi di sviluppo più importanti della Polonia. Pur non avendo mai raggiunto punte di eccellenza, ha contribuito a numerosi buoni lavori. Ottimi i suoi motori grafici, come testimoniano il recente *Xpand Rally* e, ora, *Call of Juarez*.
- **Li conosciamo per:** *Chrome, Indiana Jack, Xpand Rally, Crime Cities.*

ATTENDERE PREGO!
La Frontiera dovrebbe vedere le nostre gesta entro il prossimo settembre.



ALONE IN THE DARK NEAR DEATH INVESTIGATION

Edward Carnby, il primo protagonista di un survival horror, vuole tornare a dominare le scene!

SVILUPPATORE Eden Games **GENERE** Survival horror
CASA Atari **INTERNET** www.atari.com

VIDEOGIOCHI SERIALI

Secondo alcuni ricercatori, il bombardamento mediatico costante ha fatto sì che la gente si circondi di qualsiasi gadget tecnologico, dedicando a ciascuno di essi una piccola quantità di tempo. Le serie TV godono di tanta popolarità anche perché sintetizzano una sceneggiatura in soli 40 minuti. Questo ragionamento si applica anche ai videogiochi, ed è supportato da recenti statistiche indicanti che un elevato numero di giocatori non finisce i titoli acquistati. Spesso, ciò è dovuto a problemi di design, ma basta una sezione poco interessante a scoraggiare e vanificare il lavoro svolto sui livelli successivi, magari più intriganti. Strizzando l'occhio all'approccio tipico dei telefilm, Eden Games ha deciso di spezzettare *Near Death Investigation* in una serie di brevi microavventure, riducendo il rischio di parti troppo ripetitive o poco ispirate.

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION VI TERRORIZZERÀ PERCHÉ...

- La struttura a episodi non rallenterà mai l'azione.
- Gli sviluppatori sono decisi a rinnovare il genere.
- Edward Carnby, nonostante l'età, rimane una star dei videogiochi.
- Central Park pare azzeccata come ambientazione.

SE chiedete a un giovane giocatore quale sia stato il primo survival horror della storia, probabilmente risponderà *Resident Evil*.

Provate a rivolgere la domanda a qualcuno che giocava prima dell'avvento della PlayStation e ribatterà *Alone in The Dark*: una saga ispirata ai miti di Cthulhu dello scrittore Lovecraft, basata su un sistema di telecamere fisso capace di generare angoscia a ogni passo. Iniziata alla grande, la serie ha perso smalto con il tempo, giungendo a un quarto episodio sottotono.

L'onore di risollevare le sorti di un nome tanto importante sono affidate a Eden Games, sviluppatore francese con sede a Lione, che ci ha ospitato nei suoi studi per darci qualche informazione su *Alone in the Dark: Near Death Investigation*. Più che soddisfare la nostra curiosità, i programmatori l'hanno ulteriormente aumentata, rivelandoci il minimo indispensabile per dimostrare che il motore c'è e che stanno lentamente arrivando anche i contenuti. Proprio su questi ultimi è stato mantenuto un riserbo incredibile.

Dopo parecchie ore di chiacchierata con l'intero team, di *Near Death Investigation* sappiamo solo che starà ai suoi predecessori come *Resident Evil 4* sta agli altri capitoli della serie di Capcom. Lo schema di gioco sarà, quindi, basato sull'azione pura, sebbene gli scontri a fuoco rappresentino solo una piccola parte dell'avventura, interamente ambientata a New York – più precisamente nello sconfinato

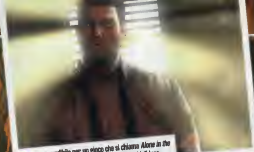
"LO SCHEMA DI GIOCO SARÀ BASATO SULL'AZIONE PURA"

Central Park. Il protagonista sarà sempre Camby. Dettaglio non trascurabile, l'ispirazione non sarà più Cthulhu, ma le serie TV, in particolare "24" e "C.S.I.". Non aspettatevi necessariamente analisi di cadaveri o misteriosi intrighi politici: il punto di contatto del gioco con tali serial sarà la struttura a episodi.

Se Valve ha lanciato il guanto, annunciando su Steam *SiN Episodes* e numerose espansioni che completano il quadro di *Half-Life 2*, Eden Games ha raccolto la sfida, ma stravolgendone l'idea. Invece di "puntate" caratterizzate da poche ore di gioco e pubblicate a brevi intervalli di tempo, il nuovo *Alone in The Dark* sarà composto da una serie di episodi autoconclusivi, che costituiranno i vari atti di un'avventura della durata di quindici ore circa. Il termine "episodi", in questo caso, va ben distinto da "livelli". Questi ultimi saranno la struttura base di ogni puntata. Tale trovata obbligherà gli sviluppatori a creare contenuti condensati, a variare spesso il ritmo dell'azione e ad aprire e chiudere un capitolo nei 40/50 minuti concessi.

Eden Games si è limitata a svelarci l'ossatura di *Near Death Investigation*, ma per il resto ci ha detto poco. L'unica scheggia di gioco che abbiamo ammirato in azione vedeva Camby fuggire da una struttura pericolante, strisciando lungo i cornicioni. Situazione che ricordava le prime fasi di *PoP: Le Sabbie del Tempo*, sebbene tecnicamente fossimo su un altro pianeta.

GIOCHI COMPUTER



Come prevedibile per un gioco che si chiama *Alone in the Dark*, è stata dedicata molta attenzione ai giochi di luce.



I volti sono espressivi e credibili: anche se osservati da vicino, non perdono alcunché del loro dettaglio.



Fra le poche sequenze viste in azione, spiccava un'esaltante fuga lungo i cornicioni di un palazzo in fiamme.



Pur dando più spazio all'azione rispetto ai precedenti episodi, il nuovo *Alone in the Dark* continuerà a terrorizzare i giocatori.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Eden Games
- **Provenienza:** Francia
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Fino a ora, Eden si è dedicata a giochi di guida, sfornando successi come la serie *V-Rally* e un capitolo di *Need for Speed*, il buon *Porsche Unleashed*. L'unica eccezione alla regola è stata, lo scorso anno, *Kya: Dark Lineage* per PlayStation 2, un discreto gioco d'azione.
- **Li conosciamo per:** *V-Rally 2: Expert Edition, V-Rally 3, Need for Speed: Porsche Unleashed.*

ATTENDERE PREGO!
Non prevediamo di avventurarci in Central Park prima della primavera 2007.



SCOOP
prima occhiata

BATTLEFIELD 2142

Nel Ventiduesimo Secolo, la Terra è gelata, ma il piombo è sempre rovente.

- SVILUPPATORE DICE
- GENERE Sparatutto di squadra online
- CASA EA
- INTERNET http://battlefield.ea.com

SUPPORTO AEREO

Come altri aspetti di *BF 2142*, anche per sapere nel dettaglio cosa succederà nei cieli dovremo aspettare il prossimo E3. Alcuni elementi sembrano tuttavia già confermati, come la presenza di qualche tipo di caccia e la scomparsa degli elicotteri, rimpiazzati da più efficienti e silenziosi velivoli a metà strada tra hovercraft e VTOL (a decollo verticale). Anche i paracadute saranno obsoleti nel 2142, e il lancio dei fanti avverrà tramite qualche sistema futuribile, che DICE non ha ancora voluto svelare. Tutto quello che sappiamo è che non si tratterà di jetpack classici...

BATTLEFIELD 2142 VI PORTERÀ SUL CAMPO DI BATTAGLIA PERCHÉ:

- Nessuno sa dire di no alla possibilità di essere calpestato da un Mech.
- Le armi del futuro spareranno semplici proiettili, ma fanno un figurone.
- Ci saranno ancora più esplosioni e saranno ancora più spettacolari.
- Le nuove classi, il nuovo sistema di esperienza e la nuova interfaccia online sono fenomenali!

DA NON PERDERE!
NEL DVD DI GMC IL VIDEO DI BATTLEFIELD 2142

DATA DI USCITA
2006

IL mondo del XXII Secolo non sarà affatto accogliente: gli sconvolgimenti climatici porteranno alla riduzione delle terre abitabili a una stretta fascia attorno all'equatore, mentre il resto del pianeta sarà coperto dai ghiacci.

Inutile a dirsi, i governanti del pianeta non cercheranno una soluzione al problema, preferendo invece combattere per il controllo dell'ultimo, prezioso, 25% di Terra adatto a sostenere la vita umana. Fortunatamente, queste fosche previsioni arrivano da qualcuno capace di renderle più che godibili: sono infatti la premessa di *Battlefield 2142*, il prossimo gradino nell'evoluzione della serie creata dagli sviluppatori svedesi DICE – e se c'è qualcuno in grado di fare apprezzare i momenti più bui della storia dell'umanità, sono proprio loro.

Sebbene sia passato relativamente poco tempo dall'uscita di *Battlefield 2*, il nuovo titolo è già in fase piuttosto avanzata di sviluppo grazie all'uso del motore di quest'ultimo, tanto che l'arrivo di *BF 2142* è previsto entro l'anno. Dal predecessore, il nuovo capitolo della serie eredita gli elementi di base (tecnologia grafica, fisica e gli altri sistemi fondamentali), migliorandoli ed espandendoli in molteplici sensi, il che permette di concentrarsi sull'aspetto più importante – ovvero, i contenuti.

Da quanto abbiamo visto, DICE non ha proprio lesinato in questo senso: le novità di *BF 2142* sono numerose e corpose. Si parte da un nuovo meccanismo di classi quasi in stile GdR, i cui dettagli sono ancora piuttosto

"CI SARÀ ALMENO UNA MODALITÀ DI GIOCO INTERAMENTE NUOVA"

vaghi. Sembra comunque certo che ci saranno quattro tipi principali di soldato (Recon, Assault, Support e Anti-tank), ciascuno dei quali offrirà due carriere distinte. L'avanzamento nei ranghi verrà premiato tanto con medaglie, quanto con nuove armi e le sinergie tra le classi dovrebbero diventare ancora più cruciali.

Dal punto di vista tecnologico, la novità più vistosa è forse l'arrivo dei Mech, macchine bipedi, lente ma letali e quasi inarrestabili. "Quasi" perché, anche se i fanti non saranno dotati di armi capaci di distruggerli, sarà comunque possibile usare granate EMP (a impulso elettromagnetico) per danneggiare i sistemi elettronici dei Mech, rallentandoli e accecandoli per un certo periodo di tempo. In alternativa, le classi Recon sfrutteranno la capacità di "mascheramento" della loro armatura per avvicinarsi ai Mech senza essere visti e pianteranno devastanti mine anticarro dritte dove fa più male. Non sono ancora state svelate, invece, le novità dal punto di vista del gameplay vero e proprio: sappiamo che ci sarà almeno una modalità di gioco interamente nuova e che DICE ha intenzione di introdurre una variante che consentirà a una squadra di combattere contro la I.A., invece che contro altri giocatori.

Rimangono ancora molti elementi da scoprire, ma *Battlefield 2142* pare avere i numeri per dimostrarsi uno dei migliori giochi dell'anno. **GIOCHI COMPUTER**



I soldati del Genio potranno mettere in campo una sorta di robot volante, capace di difendere efficacemente una zona.



Nessuna unità può fronteggiare un Mech ad armi pari – tranne un altro Mech, naturalmente...



I veicoli corazzati per trasporto truppe saranno dotati di lanciagranate EMP per le situazioni calde, ma non è escluso che montino anche armi più pesanti.



I fucili d'assalto del futuro spareranno anche granate intelligenti, che si trasformeranno in mine di prossimità se non colpiranno un bersaglio.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Digital Illusions CE

Provenienza: Svezia

Nati nel: 1988

Storia: Digital Illusions è stata fondata nel 1992, conquistando subito una certa fama nell'ambiente Amiga, piattaforma per cui ha sviluppato una famosa serie di simulatori di flipper (*Pinball Dreams*, *Pinball Fantasies* e *Pinball Illusions*). Negli anni successivi, il team ha prodotto un consistente numero di titoli di qualità, culminante nello straordinario *Battlefield 1942*, che ha definitivamente proiettato DICE nell'Olimpo degli sviluppatori. Nel 2005, DICE è stata acquisita da Electronic Arts, arrivata a detenere circa il 75% delle azioni degli sviluppatori, tendenza evolutasi fino a marzo 2006, quando è stata annunciata per il mese di maggio la fusione di EA Holding e DICE.

Li conosciamo per: La trilogia dei *Pinball* per Amiga, giochi di guida come *Rallisport Challenge* e *Midtown Madness 3* ma, soprattutto, per la serie di *Battlefield*.

I campi di battaglia del futuro si infiammeranno entro la fine del 2006.



L'allegra truppa di GMC si è lanciata all'assalto del mercato videoludico con la sfrontatezza che la contraddistingue. Solo grazie a questa "qualità", è riuscita a portare alla luce le novità più scottanti sui giochi del momento, per metterle subito a disposizione dei suoi bramosi lettori

GMC NEWS

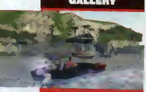
Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

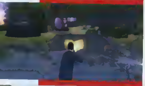
Azione

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Una vita tra donne, soldi e auto di lusso. Solo virtuale, purtroppo...

GALLERY







■ Arricchendovi a sufficienza, potrete acquistare i veicoli esotici, dei pezzi unici da collezione capaci di prestazioni da urlo.



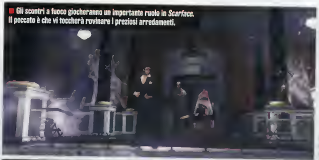
■ Come impone il genere, oltre agli spericolati inseguimenti ci sono anche salti acrobatici disseminati per tutta la città.

TRA le fonti di ispirazione di *GTA: Vice City* c'era sicuramente "Scarface", il film entrato nel firmamento del cinema in virtù dell'indimenticabile interpretazione di Al Pacino.

Ebbene, è finalmente giunto il momento che Tony Montana, il protagonista, reclami i propri diritti e ottenga un gioco interamente dedicato alle sue imprese. Nasce così *Scarface: The World Is Yours* e, ironia della sorte, ricorda da vicino proprio il capolavoro di Rockstar. La somiglianza è davvero forte, sia dal punto di vista grafico sia da quello delle meccaniche di gioco. La vicenda si svolge a Miami, con i suoi ampi viali, le sue palme e il suo sole cocente. Tony avrà modo di girarla liberamente rubando automobili, impegnandosi in sparatorie e svolgendo vari tipi di missioni.

Uno dei dati più interessanti è la trama che, a sorpresa, si colloca dopo gli eventi del film. A questo punto, i più attenti potranno obiettare che la pellicola si concludeva con la morte violenta del protagonista, colpito da raffiche di proiettili durante un assalto alla sua principesca residenza. Ebbene, ancora non possiamo dirvi come, ma nel corso della sequenza introduttiva scoprirete che Tony è riuscito a salvare la pelle persino in una situazione così disperata. Dovrete aiutarlo a ricominciare da capo, a ricostruirsi una reputazione e a riconquistare il dubbio primato di signore della droga di Miami.

Mentre, nella maggior parte di giochi a sfondo criminale, il punteggio viene calcolato in termini di Rispetto, in Scarface vi batterete per aumentare le vostre "Palle" e non intendiamo quelle dei flipper... Ebbene, più Tony agirà da duro, più aumenteranno le dimensioni dei suoi attributi, permettendogli di intimidire la polizia, di mettere in fuga i nemici e di attirare le attenzioni delle signorine



■ Gli scontri a fuoco giocheranno un importante ruolo in *Scarface*. Il peccato è che vi toccherà rovinare i preziosi arredamenti.



■ Non c'è niente di meglio di una bella motosega nel cruscotto per risolvere le constatazioni amichevoli.

"La trama si colloca, a sorpresa, dopo gli eventi del film"

di Miami. Una volta che vi sarete arricchiti, dovrete iniziare a condurre uno stile di vita sfrenato, acquistando Limousine placcate d'oro, opere d'arte per arredare la vostra villa e tutta l'oggettistica tipica dei video musicali di gangsta rap. Roba di classe insomma. *Scarface: The World Is Yours* sembra promettere abbastanza bene, ma prima di calarci nella trucida camicia di Tony Montana, dovremo attendere almeno fino all'autunno.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: Autunno
Internet: http://it.vugames-europe.com

Avventura

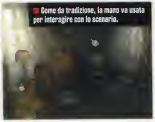
SCRATCHES GRAFFI MORTALI

A caccia di segreti in punta di mouse.

Michael Arthate, il protagonista della vicenda tra thriller e horror portata sui monitor da *Scratches*, è uno scrittore emergente, che ha appena avuto la malsana idea di comprare una casa vittoriana alla periferia di una poco ridente cittadina nel nord dell'Inghilterra.

Al suo arrivo nella tenuta di Blackwood Manor, Michael viene accolto da un'atmosfera minacciosa, presagio dei terribili segreti custoditi dalla magione. Come ogni romanziere che si rispetti, il protagonista decide di fare luce sui misteri, ma presto si rende conto che la sua stessa vita potrebbe essere in pericolo.

È questo il prologo della nuova opera curata da Nucleosys, un'avventura che sia nelle ambientazioni, sia nella meccanica di gioco si ispira ai tempi che furono. La villa vittoriana, completa di giardini e inquietanti cappelle, si svela agli occhi dell'esploratore con una serie di inquadrature in soggettiva, da esaminare nei dettagli mediante il cursore. *Scratches* è un classico punta e clicca, caratterizzato da un'interfaccia utente oltremodo discreta e da enigmi di spessore. Dedicato a tutti quelli che vogliono giocare al buio e avere tanta paura!



Come da tradizione, la mano va usata per interagire con lo scenario.

Data di uscita: Maggio
Internet: www.nucleosys.com

Strategia in tempo reale

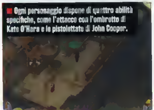
DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

Tanto va il pistolero nel saloon, che ci lascia...

L'originale *Desperados* è stato un gioco di strategia molto apprezzato dal pubblico PC, quindi non possiamo che salutare con soddisfazione la notizia dell'imminente pubblicazione del seguito, *Cooper's Revenge*.

Il tema trattato dal secondo episodio è ancora la sopravvivenza nel selvaggio West, un luogo infido, popolato da banditi senza scrupoli. Lungo le sue sterminate distese, si muovono i sei protagonisti della vicenda, che per la maggior parte del tempo vengono gestiti dai giocatori con una prospettiva isometrica. Il sistema di controllo si presenta intuitivo e non causa contrattempi nelle fasi di posizionamento e di azione, permettendo quindi di architettare piani complessi che prevedono l'intervento sincronizzato di tutti i personaggi.

Tuttavia, con il preciso intento di conferire maggiore ritmo all'azione, gli sviluppatori hanno implementato anche una speciale visuale ravvicinata alle spalle dei personaggi, ottima per scatenarsi in sparatorie mozzafiato e per accentuare l'impronta action voluta dagli sviluppatori.



Ogni personaggio dispone di quattro abilità specifiche, come l'attacco con l'ombretto di Kate O'Hara e le pistolettate di John Cooper.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.it.atari.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2006	●
Alan Wake	Remedy	Ottobre	●
Bioshock	2K Games	2007	●
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Fine 2006	●
Broken Sword The Angel of Death	THQ	Primavera	●
CivCity Rome	2K Games	Estate	●
Company of Heroes	THQ	Giugno	●
Crysis	EA	Natale	●
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Settembre	●
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Ubisoft	Metà 2006	●
Drake	Vivendi	2006	●
Duke Nukem Forever	2K Games	2006	●
El Matador	Cenega	Agosto	●
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno	●
Faces of War	Ubisoft	Primavera	●
FlatOut 2	Empire	Estate	●
Flight Simulator X	Microsoft	Natale	●
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Primavera	●
Gothic III	JoWooD	Settembre	●
GTR 2	10Tacle	Agosto	●
Half-Life 2 Aftermath	Valve	Giugno	●
Hellgate London	Namco	Giugno	●
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Primavera	●
Hitman: Blood Money	Eidos	Primavera	●
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	●
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	●
Medieval 2: Total War	Sega	Fine 2006	●
Neverwinter Nights 2	Atari	Autunno	●
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	●
Prey	2K Games	Luglio	●
Resident Evil 4	Ubisoft	Metà 2006	●
Rush for Berlin	Koch Media	Primavera	●
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	●
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno	●
Sensible Soccer	Codemasters	Primavera	●
SiN Episodes	Valve	Giugno	●
Snow	Take Two	2006	●
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Autunno	●
Spore	EA	Novembre	●
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006	●
Stranglehold	Midway	Fine 2006	●
Stronghold Legends	2K Games	Autunno	●
Supreme Commander	THQ	Maggio	●
Tabula Rasa	NCsoft	2006	●
The Witcher	CD Projekt	N.D.	●
TimeShift	Atari	Primavera	●
Titan Quest	THQ	Luglio	●
Unreal Tournament 2007	Midway	Autunno	●
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre	●
X-Men The Official Movie Game	Activision	Primavera	●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori





Elisa Leonza

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

Avventura

Basta incubi! Speriamo che *Dreamfall* possa essere un titolo di buon auspicio, eppure qualcosa mi dice che non sarà così semplice.

www.dreamfall.com





Alberto "Pape" Falchi

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Azione

Dopo aver terminato *Il Padrino*, non vedo l'ora di rivivere sul PC le gesta del protagonista di un altro classico della cinematografia "malavitosa".

http://it.vugames-europe.com



Maximo Park

NEVERWINTER NIGHTS 2

GdR

I Master elettronici non possono più aspettare: è giunto il momento di tornare a creare mondi con il nuovo *NWN*. E questa volta anche l'avventura base dirà la sua!

www.atari.com/nwn2



Andrea Sotaknuck

GUILD WARS FACTIONS

MMORPG

Una campagna nuova di zecca per un MMORPG dove sei tu il protagonista indiscusso, grazie alla configurazione in instances. Sto contando anche i secondi!

www.guildwars.com



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@futureitaly.it

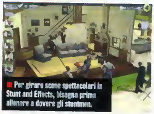
RTS e Gestionali

MONDI IN ESPANSIONE

Al divertimento non c'è limite!

Alla faccia di chi afferma che i videogiochi durano poco, ecco in direttissima tre espansioni ad alto tasso di longevità.

Partiamo con *Black & White 2: Battle of the Gods*, stratagemma con cui Lionhead manda allo sbaraglio una nuova divinità molto arrabbiata, due territori, una creatura e una manciata di miracoli inediti. Sempre dallo stesso team di sviluppo, è in arrivo il pacchetto *Stunt and Effects* per *The Movies* che, come si intuisce dal titolo, è fatto apposta per girare scene d'azione ad alto rischio. Passando agli RTS in senso stretto, come non esaltarsi di fronte a *Age of Empires III: The WarChiefs*, un viaggio storico nell'America dei nativi, comprensivo di tre nuove popolazioni tutte da gestire.



Per girare scene spettacolari in Stunt and Effects, bisogna prima allenare a dovere gli stuntmen.

Avventura

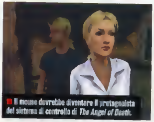
BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH

È bello scoprire di avere ancora delle certezze su cui cliccare.

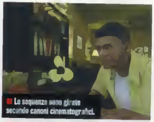
Charles Cecil, geniale creatore della saga *Broken Sword*, commentando la pubblicazione di *The Sleeping Dragon*, aveva affermato che "il punta e clicca è morto." Lunga vita a quello che viene dopo, aggiungiamo noi avendo dato una prima occhiata all'episodio successivo, *The Angel of Death*.

Evidentemente, Charles ha capito che, in verità, il glorioso genere ha ancora molto da dire e, consapevole degli errori relativi al sistema di controllo da tastiera del "dragone", ha deciso di rimettersi al lavoro.
Nel quarto episodio, George Stobbart torna a dare la caccia al tesoro dei Templari e, aspetto di maggiore rilevanza, torna a fare il protagonista di un classico punta e clicca. Il mondo di gioco, infatti, è renderizzato in tre dimensioni, ma il cursore che si muove a esplorare le scene sul monitor è un chiaro riferimento alla tradizione. Da quanto apprezzato finora, quindi, il motore 3D di *The Angel of Death* sembra destinato a soddisfare esigenze estetiche (illuminazione, effetti speciali) e non sfruttato per modificare il sistema di gioco.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.brokenswordtheangelofdeath.com



Il mouse dovrebbe diventare il protagonista del sistema di controllo di *The Angel of Death*.



Le sequenze sono girate secondo canoni cinematografici.

PILLOLE

EUROPA UNIVERSALIS III
Manca circa un anno alla pubblicazione dello strategico di Paradox, ma dal team di sviluppo svedese iniziano a filtrare le prime informazioni dettagliate sul gioco. La vicenda coprirà tre secoli di storia dell'umanità e i giocatori saranno liberi di iniziare la loro favolosa avventura in un anno a scelta, compreso tra il 1453 e il 1789. Le nazioni considerate saranno più di 250, per un totale di 4.000 monarchi e un migliaio di leader storici.

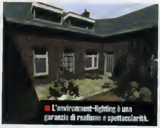
HALF-LIFE 2: EPISODE 2
Half-Life 2: Episode 2 è già nel pieno della fase produttiva e dovrebbe essere messo a disposizione degli appassionati entro la fine dell'anno. La rapidità di consegna rientra nella nuova politica attuata da Valve, stando alla quale la creazione di episodi più brevi (4-5 ore di gioco) dovrebbe garantire un migliore approvvigionamento di titoli. Curioso, visto che è proprio di questi giorni la notizia che *Episode 1* (precedentemente noto come *Aftermath*) è slittato prima da aprile a fine maggio e poi, stando a informazioni fornite da EA, a fine giugno.

PREMIO DA RECORD!
I lettori con la velocità nel sangue non possono lasciarsi sfuggire il concorso relativo al gioco di guida *Crashday*, grazie al quale è possibile vincere anche alcuni favolosi abbonamenti all'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer. Per partecipare, è necessario registrarsi al forum ufficiale www.bryo.it/forum e selezionare quindi la discussione relativa al Mini Gioco in cui si è stabilito il record. Il messaggio postato in tale discussione dovrà essere corredato da uno screenshot con riportato il punteggio raggiunto. Alle 23:59 dell'ultimo giorno di ogni mese (farà fede la data di invio del messaggio come apparirà sul forum) la competizione verrà chiusa e, in seguito, verrà decretato il vincitore. Il primo appuntamento con il pilota del mese è quindi fissato per il 30 aprile. Per tutte le informazioni relative alle modalità di partecipazione non esitate a consultare la sezione Competizioni – CD di www.bryo.it/forum.

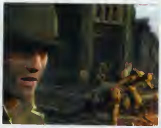
Sparatutto 3D tattico

BROTHERS IN ARMS 3

Gearbox torna ad alzare il sipario sulla Seconda Guerra Mondiale.



L'environment-lighting è una garanzia di realismo e spettacolarità.



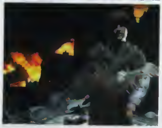


Le nuove squadre a disposizione dei giocatori sono alla base di svariate soluzioni tattiche.

Quando si prende in considerazione il nuovo episodio di una serie, e si ha l'opportunità di scambiare quattro chiacchiere con gli sviluppatori, un primo quesito sulle differenze rispetto ai predecessori è d'obbligo.

Solo così si può scoprire che in *Brothers in Arms 3* "I combattimenti saranno aperti a nuove soluzioni tattiche" e che "Gli scenari saranno caratterizzati da un alto livello di distruttibilità, garantito dall'adozione dell'Unreal Engine 3." Proprio quest'ultimo prodigio della tecnica ha permesso agli sviluppatori di lavorare nell'ambito dell'operazione Market Garden e di riprodurne gli scenari urbani (Eindhoven) e rurali (campagna olandese), senza limiti in termini di effetti speciali e dettagli.

Poi, per rassicurare il pubblico PC, è necessario fissare dei paletti rispetto alle edizioni del gioco dedicate alle console di nuova generazione. Anche in questo caso, le risposte di Gearbox sono esaurienti e raccontano di come "Ferme restando le qualità grafiche del gioco, la versione PC si presenterà più completa e accessibile per quanto concerne la gestione dei menu e delle modalità online."



Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.brothersinarmsgame.com

IN RITARDO



FPS

SIN EPISODES EMERGENCE

Casa: Ritual Entertainment
Sviluppatore: Valve Software

Il primo capitolo di *SiN Episodes* è quasi pronto a vedere la luce. Quasi, perché l'inizio della distribuzione di *Emergence* attraverso i canali di Steam, fissato per aprile, è stato nuovamente posticipato di alcune settimane. Gli sviluppatori non hanno fornito spiegazioni sui motivi del ritardo, quindi non possiamo che convincerci che un mesetto di lavoro in più gioverà alla qualità finale del prodotto.

~~**Data di uscita:** Aprile~~
Data di uscita aggiornata: Maggio/Giugno

FPS multiplayer

UNREAL TOURNAMENT 2007

Spazi ampi o angusti non fa differenza. L'importante è sparare!

Epic è in possesso di uno dei più potenti motori grafici disponibili sul mercato. Tuttavia, gli sviluppatori sanno bene che texture e poligoni da soli non bastano a creare un capolavoro, e per *UT 2007* sono concentrati a studiare una serie di soluzioni atte a integrare la potenza dell'engine con la giocabilità.

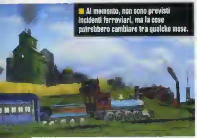
Ciò significa renderizzare in maniera più dettagliata i danni causati dalle armi e arricchire di specifiche tecniche i veicoli a disposizione dei giocatori.

Per quanto concerne le mappe che ospiteranno i combattimenti, l'edizione *2007* dell'FPS multiplayer di Epic rappresenta un'inversione di tendenza rispetto a *UT 2004*. Pur contemplando scenari all'aria aperta, l'azione sarà volontariamente incanalata in luoghi angusti, dove sarà sempre possibile vedere in faccia l'avversario e apprezzare la miriade di dettagli estetici da cui saranno rivestiti gli ambienti.

Data di uscita: Autunno
Internet: www.unrealtournament2007.com



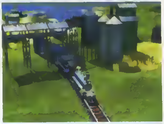
Le armi di *UT 2007* sono impressionanti anche se si decide di non premere il grilletto.



Al momento, non sono previsti incidenti ferroviari, ma le cose potrebbero cambiare tra qualche mese.



L'azione si svolge in tempo reale. Le città crescono e si sviluppano anche in base all'efficienza delle infrastrutture che saremo in grado di creare.







Il commercio svolgerà un ruolo fondamentale. Trasportando in modo rapido ed efficiente le merci da una città all'altra ci arricchiremo in fretta.



ISTANTANEA SU: *SID MEIER'S RAILROADS!*

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis Games
- **Genere:** Gestionale/ Strategia
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, 1,7 GB HD, scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c
- **Internet:** www.firaxis.com
- **Nei Negozi:** Ottobre
- **Perché aspettarlo:** È un'accattivante simulazione gestionale firmata da Sid Meier, il creatore del genere insieme a Will Wright. Grazie alla sua interfaccia semplice ma potente, *Sid Meier's Railroads!* sembra in grado di soddisfare sia gli appassionati, sia chi muove i primi passi nel genere.

SID MEIER'S RAILROADS!

Ritorno al futuro: il leggendario Sid Meier rinnova la "formula *Tycoon*" con un'ambiziosa simulazione di treni(ni)!

NON si tratta di un remake, ma poco ci manca. Sedici anni dopo l'introduzione dello storico *Sid Meier's Railroad Tycoon*, il creatore di *Civilization* propone *Railroads!*, versione "riveduta e corretta" di una delle migliori simulazioni di treni della storia.

Ambientato nell'epoca d'oro della ferrovia – tra il 1830 e il 1950 – il nuovo gioco di Meier combina il fascino sempreverde per l'Età Industriale con le possibilità di manipolazione in tempo reale offerte dal personal computer. Nei panni di un magnate rampante e ambizioso, il giocatore dovrà conquistare l'egemonia nel settore dei trasporti su binario, imponendosi sui rivali che cerceranno di rallentare i suoi piani di espansione.

Sid Meier's Railroads! è articolato in tre momenti fondamentali: costruzione, gestione, amministrazione. Inizialmente, il giocatore dovrà creare l'infrastruttura necessaria per la sua ferrovia: acquistare binari e treni, collegare tra loro le varie città (americane ed europee), edificare stazioni e così via. In un secondo momento, sarà necessario gestire le

"HA TUTTI GLI INGREDIENTI GIUSTI PER DIVENTARE UN NUOVO CLASSICO DEL GENERE STRATEGICO/GESTIONALE"

varie tratte, ottimizzare i tempi e distribuire le risorse economiche nel modo più efficiente. La fase di amministrazione prevede, tra le altre cose, una gestione oculata delle finanze, una suddivisione delle merci da trasportare (20 in tutto) e un'accorta pianificazione degli investimenti. Qui la componente di strategia affianca quella puramente simulativa.

L'interfaccia è intuitiva, ma allo stesso tempo potente e versatile. La progettazione dei treni è semplice ed immediata: il giocatore può personalizzare i dettagli delle locomotive e dei compartimenti, creando addirittura il proprio logo.

La posa dei binari richiede solamente un clic – non ci sono griglie, né menu complicati. A differenza dei prodotti concorrenti – tra cui le serie di *Railroad Tycoon* e *Trainz Railroad Simulator* – *Sid Meier's Railroads!* non segue la via del "realismo totale". Al contrario, si propone al giocatore come un simulatore di treni in miniatura. Lo schermo del computer si trasforma in un plastico interattivo, sul quale si muovono locomotive digitali.

In alternativa alla modalità di gioco aperta detta "sandbox", alla *SimCity*, *Sid Meier's Railroads!* include anche una struttura "a missioni" (per esempio, collegare New York a Philadelphia in meno di un'ora).

Da segnalare, inoltre, la modalità multiplayer di tipo competitivo o cooperativo (via Internet o LAN), che consentirà di giocare in tempo reale con altri tre imprenditori, tra cui Cornelius Vanderbilt e J.P. Morgan. È stato inoltre incluso un editor di mappe e scenari, per rendere l'esperienza di gioco potenzialmente infinita. Se ancora non fosse chiaro, *Sid Meier's Railroads!* possiede tutti gli ingredienti giusti per diventare un nuovo classico.

PLASTICI "VIVENTI"

I programmatori di Firaxis hanno prestato particolare attenzione all'estetica del gioco, offrendo all'utente la possibilità di modificare le inquadrature della macchina da presa virtuale durante i viaggi dei treni. Le oltre trenta differenti fabbriche (dalle acciaierie alle fattorie) sono animate in modo convincente e lo stesso vale per i passeggeri.

ISTANTANEA SU:
SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis Games
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, 1,7 GB su HD, scheda 3D 128 MB compatibile con DirectX 9.0c
- **Internet:** www.civiv.com
- **Nei Negozi:** Luglio
- **Perché aspettarlo:** La prima espansione ufficiale di *Civilization IV* promette di dare nuova linfa vitale al miglior gioco strategico del 2005.



Tra le novità: sei scenari, sei civiltà e dieci nuovi leader.



Warlords richiederà l'originale *Civilization IV*.



La serie di Sid Meier è in costante evoluzione.

TRE DOMANDE A SID MEIER

Abbiamo incontrato Sid Meier a San Francisco, durante la premiazione dei Walk of Game (vd. pagina 80) e gli abbiamo rivolto qualche domanda.

L'introduzione di *Warlords* dimostra che la serie di *Civilization* è in continua evoluzione. Quale sarà il futuro della serie?
SM: Nei prossimi anni tenteremo di offrire ai fans espansioni ricche di contenuti. Vogliamo migliorare continuamente il gameplay di *Civilization*. Abbiamo un enorme rispetto per la comunità dei fan e *Warlords* rappresenta la nostra risposta alle loro richieste pressanti.

Negli ultimi anni il ruolo creativo dei giocatori è diventato fondamentale per le software house. Il successo di *The Sims* dipende in buona parte dall'attività instancabile di produzione degli stessi utenti. Qual è l'approccio di Firaxis?
SM: Da anni, i giocatori di *Civilization* hanno dimostrato di avere il tempo, la competenza e la passione necessari per reinventare il nostro gioco. Anche per questo motivo, abbiamo deciso di distribuire presto in Rete il codice sorgente di *Civilization IV* per incoraggiare Mod ancora più arditi.

***CivCity: Rome* sembra rappresentare l'avvento di una nuova generazione di simulatori urbani a tema storico che strizzano l'occhio al celebre *SimCity* di Will Wright. È ipotizzabile una futura collaborazione con l'ideatore dei Sims?**
SM: A dire il vero, una sorta di collaborazione con Will c'è già stata. Mi riferisco a *SimGolf*. In effetti, sarebbe bello lavorare insieme a un progetto comune, anche se le dinamiche produttive rendono problematici questi cross-over, che invece funzionano benissimo per il cinema o i fumetti. Mai dire mai, comunque.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: WARLORDS

I "Signori della guerra" invadono le lande virtuali di *Civilization*.

L'uscita di *Civilzation IV*, nell'autunno dell'anno scorso, ha fugato ogni dubbio: il quarto episodio è quello che, rispetto a tutti i seguiti più o meno ufficiali o apocrifi, ha saputo riproporre una modalità di gioco divertente e coinvolgente come il *Civilization* originale.

A quindici anni dalla pubblicazione del primo episodio di una serie ormai leggendaria, Firaxis propone la prima espansione di *Sid Meier's Civilization IV*, intitolata *Warlords*.

Previsto per l'estate, *Civilization IV: Warlords* consentirà al giocatore di vestire i panni di alcuni dei più grandi statisti della Storia, da Giulio Cesare a Winston Churchill. *Warlords* includerà,



"NON SI TRATTA DI UNA SEMPLICE ESPANSIONE, MA DI UN MEZZO NUOVO CAPITOLO"

inoltre, sei scenari aggiuntivi per *Civ IV* che consentiranno di simulare altrettanti eventi storici, come l'unificazione cinese (350 a.C.): il giocatore dovrà assumere il comando di una delle province della nazione asiatica e tentare di assoggettare le altre, attraverso l'arte della diplomazia o della guerra. Lo scenario della guerra del Peloponneso (430 a.C.) vedrà i generali da scrivania comandare gli eserciti delle città-stato di Atene o Sparta.

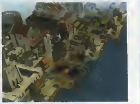
Nello scenario di Alessandro il Grande (330 a.C.), bisognerà invece espandersi a Oriente, scontrandosi con Persia, Egitto e India. Nell'immancabile scenario romano (300 d.C.), potremo scegliere tra quattro "stati" (Roma, Cartagine, Grecia o Egitto) e tentare di ottenere l'egemonia sul Mediterraneo. Cinquecento anni dopo, assumendo i comandi dei Vichinghi (800 d.C.), avremo il compito di razziare le popolazioni europee. L'ultimo scenario inedito ci vedrà impegnati in Asia: nei panni di Gengis Khan (1260 d.C.) potremo invadere le nazioni rivali.

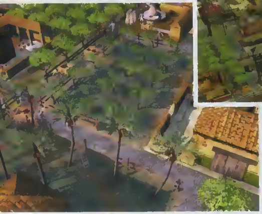
Ma non è tutto. *Warlords* includerà una nuova unità da combattimento (Warlord, appunto); sei nuove civiltà, utilizzabili sia in versione single player sia in multiplayer; stati vassalli da soggiogare e amministrare, nonché una decina di nuovi leader per le civiltà inedite e per quelle già disponibili. Ogni leader sarà caratterizzato da due nuovi tratti. Saranno inoltre presenti risorse aggiuntive, tre meraviglie del mondo extra, nuovi palazzi e tutte le patch distribuite finora. Non si tratta, dunque, di una semplice espansione, ma di un "mezzo" nuovo capitolo.

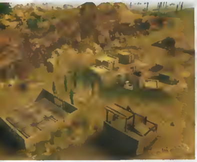
GIOCHI COMPUTER



La gestione delle risorse economiche della città svolge un ruolo fondamentale in *CivCity*.









L'attenzione ai dettagli è davvero sorprendente

ISTANTANEA SU: CIVCITY: ROME

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis Games/ Firefly Studios
- **Genere:** Gestionale
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, 1,7 GB su HD, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.firaxis.com
- **Nei Negozi:** Estate 2006
- **Perché aspettarlo:** In una frase: "Quando *SimCity* incontra *Civilization*". L'idea di creare il simulatore urbano di una metropoli del passato è tutt'altro che nuova – ci aveva già provato nel 1998 Sierra con *Zeus*, per esempio – ma *CivCity* sembra in grado di sbaragliare facilmente la concorrenza.

CIVCITY: ROME

Dai creatori di *Civilization* e di *Stronghold* arriva un'ambiziosa simulazione urbana ambientata ai tempi dell'antica Roma.

LA sacra allenza tra Firaxis Games e Firefly Studios promette di rinverdire il genere dei giochi gestionali a sfondo urbano, che pare godere di una seconda giovinezza.

Come sapranno gli appassionati, Firefly Studios è responsabile della serie di *Stronghold*, ambientata nel Medioevo. L'unione fa la forza: *CivCity* promette di miscelare la dimensione gestionale di *Stronghold* con quella storico-strategica di *Civilization*. Il sodalizio è meno insolito di quanto si possa pensare: le città hanno sempre svolto un ruolo fondamentale nella serie di Sid Meier e l'idea di creare uno spin-off su una delle metropoli storicamente più importanti non deve sorprendere troppo.

Come in *SimCity*, anche qui il giocatore svolge contemporaneamente il ruolo di architetto e primo cittadino. L'obiettivo è semplice, almeno sulla carta: far crescere e sviluppare l'urbe capitolina. Dopo aver posto le fondamenta della città ed edificato strutture chiave quali templi, palazzi e abitazioni, il giocatore deve dedicarsi all'implementazione

"*CIVCITY* RAPPRESENTA UN'INTERESSANTE QUANTO ATTESA EVOLUZIONE DI *CIVILIZATION*"

delle risorse. Come in *Civilization*, anche in *CivCity* l'albero della tecnologia e quello delle meraviglie del mondo svolgono un ruolo di primaria importanza.

La simulazione delle città non si limita esclusivamente alla Caput Mundi: dovremo tentare di sviluppare anche le innumerevoli province dell'Impero Romano. Al pari di altri titoli del genere, anche qui il bello starà nel trovare il giusto equilibrio tra crescita e stagnazione, megalomania e moderazione, evoluzione e involuzione. Il punto di arrivo sarà la creazione di una città capace di reggersi sulle proprie gambe.

Oltre al comparto estetico, di grande impatto e di elevato dettaglio, quello che impressiona maggiormente di *CivCity: Rome* è l'interfaccia versatile, che consente di gestire un gran numero di parametri senza impazzire.

Il giocatore dovrà infatti tenere sotto controllo fattori quali la salute dei suoi cittadini, l'igiene, la forza degli eserciti, il fattore religioso, le esigenze ricreative e così via.

Una oculata amministrazione delle entrate (attraverso conquiste e tassazione) permetterà di edificare opere imponenti – templi, monumenti, anfiteatri e altro ancora. Al pari di *Civilization*, *CivCity* include un'enciclopedia digitale, detta Citypedia, che fornisce migliaia di nozioni di carattere storico sull'antica Roma. E come *SimCity 4*, anche qui potremo "seguire" i cittadini nelle loro deambulazioni urbane, entrando virtualmente nei palazzi. *CivCity* rappresenta un'interessante quanto attesa evoluzione di *Civilization* e, se il successo commerciale non si farà attendere, è lecito attendersi in futuro episodi ambientati in altre città "storiche". GIOCHI COMPUTER

LA SQUADRA DEI SOGNI

Oltre ai programmatori di *Stronghold*, il team di sviluppo di *CivCity* include anche designer di serie di successo come *Caesar* e *Faraon*. In altre parole, si tratta del "dream team" dei giochi di strategia e gestionali a tema storico.

ISTANTANEA SU: *DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Arkane Studios, Lione
- **Genere:** FPS fantasy
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS
- **Internet:** www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** Gli sviluppatori di Arkane hanno dimostrato di essere particolarmente abili con i giochi di ruolo; il loro *Arx Fatalis* è stato definito da Lord British (autore della saga di *Ultima*) come l'erede spirituale di *Ultima Underworld*. *Dark Messiah* sarà magari "solo" un FPS, ma di quelli d'autore.



Ogni classe di arma ha delle caratteristiche proprie: per esempio, i bastoni permettono di parare meglio e di colpire da una distanza maggiore rispetto alle spade.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Si lanciano gli incantesimi, si usano le spade, ma è un FPS.

PER INGANNARE L'ATTESA



GOTHIC II
Feb 05, 8½

Il seguito di uno dei migliori GdR mai creati e un titolo davvero accattivante. Il fatto che sia allegato alla versione CD e DVD di questo stesso numero di GMC è un'occasione unica per provarlo, se non lo avete già fatto!

LA saga di *Might and Magic* (classe 1986) non è nuova ai cosiddetti spin-off. Dal filone principale, giunto al nono episodio, si è già staccata un'eccellente serie di strategici a turni, *Heroes of M&M*, che presto arriverà al quinto e tridimensionale capitolo.

Non c'è da stupirsi che Ubisoft, appena assicuratasi i diritti su tutto il "mondo" di *Might and Magic* della ormai scomparsa 3DO/New World Computing, abbia annunciato addirittura un FPS. Ciò che desta perplessità è che per tale compito sia stato scelto uno sviluppatore di GdR di razza come Arkane Studios, che in passato ha creato un capolavoro assoluto nell'ambito dei giochi di ruolo – pur se molto sottovalutato – come *Arx Fatalis*.

Tuttavia, non ci sono dubbi: basta giocare un quarto d'ora a *Dark Messiah of Might and Magic* per rendersi conto che sotto il mouse e la tastiera pulsa il cuore di un FPS, per di più animato grazie al fantastico Source di *Half-Life 2*.

Il primo livello che abbiamo esplorato mostrava tutti i virtuosismi del motore grafico di Valve, con ambienti quasi fotorealistici e molto affascinanti, ricchi di dettagli quali marmi riflettenti come specchi e assi di legno che sembravano vere, complesse greche scolpite nei muri, mattoni tutti diversi tra loro, e via dicendo. I mostri che abbiamo incontrato non erano da meno: ci hanno colpito in modo particolare i visi degli Orchi, veramente espressivi, e le armature degli umani, completamente rivestite di dettagli e intarsi.

Il "look" generale del gioco è quindi splendido; magari leggermente sottotono rispetto alle fantastiche visioni di *Oblivion*, anche se *Dark Messiah* sfrutterà in ogni livello e anfratto le meraviglie dell'HDR (High Dynamic Range). Il risultato è che vi sembrerà di giocare a *Oblivion*, ma vi verrà spesso da chiedervi dove sia il famigerato "uomo in nero"!

Dark Messiah è un FPS con la classica struttura degli sparatutto. Il gioco è diviso in una dozzina di livelli che hanno un inizio e una fine, e in mezzo uno sviluppo a senso unico, come un lungo tunnel (anche se con numerose "biforcazioni"). Niente a che vedere con le sterminate distese di Tamriel, con decine di quest secondarie: dovrete salvare il mondo e la strada per questa missione sarà unica e ben definita, come lo è stata per Gordon Freeman o per il marine di *Doom 3*.

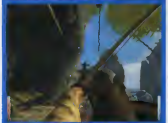
Arkane, però, non si è lasciata sfuggire l'occasione per arricchire notevolmente il "background" del giocatore: innanzitutto, il vostro alter ego sarà in grado di "progredire" accumulando dei punti abilità. Non sono proprio i punti esperienza di un gioco di ruolo, ma alla fine delle 12-15 ore di avventure, il modo in cui assegnerete tali punti abilità renderà il vostro personaggio piuttosto originale: esistono tre "campi" in cui investirli e secondo la migliore delle tradizioni sono la via del Guerriero, quella del Mago e quella del Ladro.

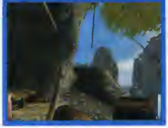
Ogni categoria comprende una quindicina circa di "upgrade" da selezionare a cascata. Questo vuol dire

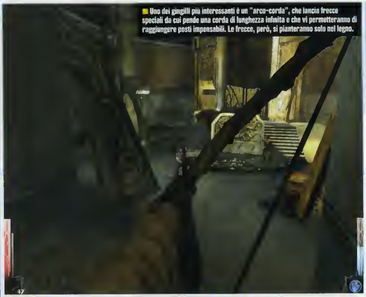
BOTTE DA ORBI

Esistono quattro classi di armi in *Dark Messiah*: spade, bastoni (in generale armi contundenti), coltelli e archi. Troverete decine di spade diverse, ognuna con le proprie caratteristiche. Secondo le abilità "sbloccate" tramite i punti racimolati con l'esperienza, sarete in grado di usarle con attacchi speciali, due per volta, e via dicendo. L'interfaccia di controllo è la stessa per tutti gli strumenti d'offesa (anche se con gli archi dovrete "mirare"), ma ognuno avrà delle caratteristiche peculiari: per esempio, usando un bastone potrete sia colpire diversi nemici, sia parare meglio che con una spada, pur se quest'ultima sarà più veloce e letale. Inoltre, alcune armi "speciali" esisteranno solo per una categoria specifica: Arkane ci ha mostrato delle spade "vampire" che assorbivano i punti ferita dai nemici e li trasferivano al nostro personaggio.





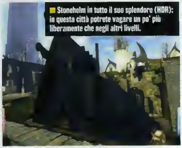




■ Uno dei gingilli più interessanti è un "arco-corda", che lancia frecce speciali da cui pende una corda di lunghezza infinita e che vi permetteranno di raggiungere posti impensabili. Le frecce, però, si pianteranno solo nel legno.



■ Ogni arma, corazza e oggetto segue le regole della fisica: anche il cadavere di un orchetto.



■ Stonehelm in tutto il suo splendore (HDR): in questa città potrete vagare un po' più liberamente che negli altri livelli.

"GRAZIE AL FANTASTICO MOTORE FISICO, GLI INCANTESIMI SONO MOLTO DIVERTENTI"

che al primo "scatto" non sarete in grado di selezionare l'attacco più potente del guerriero, ma dovrete arrivarci con una serie di "passi" intermedi, tutti utili in un modo o nell'altro. Nessuno vi vieta di specializzarvi in una categoria, finendo per avere un super-guerriero incapace di nascondersi anche dietro un tendone del circo, oppure un mago che non sa distinguere una spada da un ferro da stiro dei Troll.

Nessuna missione, per quanto secondaria, potrà essere risolta solo con le magie o con le vostre capacità stealth, quindi sarete liberi di "evolvervi" come vorrete – e magari di rigiocare *Dark Messiah* una seconda volta con un personaggio diametralmente opposto. Per esempio, se deciderete di prediligere la via del combattimento, potrete selezionare attacchi speciali o più letali per il vostro maestro d'arme, o la capacità di impiegare due spade; alternativamente, un ladro potrebbe ricevere l'abilità di diventare invisibile per qualche secondo e un mago disporre di nuovi, devastanti incantesimi.

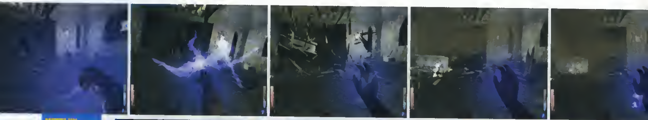
Grazie al fantastico motore fisico integrato nel Source, le magie saranno davvero divertenti, oltre che potenti: scagliando una palla di ghiaccio contro una passerella di legno, vedrete il Troll di due metri per 120 Kg lanciato al vostro inseguimento scivolare come il protagonista di una comica Anni '20 e cadere nel baratro su cui le assi saranno sospese. Un altro incantesimo che è istantaneamente entrato nella top 10 dei preferiti di GMC vi permetterà di ridurre il suddetto Troll a un decimo delle dimensioni originali, per poi schiacciarlo come una formica troppo cresciuta – anche se bisognerà farlo di corsa, prima che torni a occupare lo spazio dimensionale di un armadio a tre ante.

Infine, non mancano incantesimi per manipolare oggetti e nemici da lontano. Un po' come faceva Gordon Freeman con la sua Gravity Gun, riuscirete ad "acchiappare" un nemico e a sbatacchiarlo un po' ovunque per la stanza con la telecinesi, oppure a scagliargli contro barili o casse. Difatti, a differenza che nella maggior parte degli FPS, se vedrete un oggetto normalmente potrete prenderlo, esaminarlo e spostarlo. Questo varrà per le posate così come per i tavoli e le sedie, e persino per qualche elemento del livello; non c'è niente di più divertente che attirare un Troll sotto una colonna pericolante, tagliare le corde che la sorreggono e farla franare rumorosmente proprio sulla testa del vostro nemico.

I programmatori di Arkane ci hanno anche mostrato parecchi punti dei livelli dove questo genere di "trucchetti" aprirà sezioni segrete anche di medie

UN MONDO PIÙ VASTO

Sebbene il titolo di *Dark Messiah* include il prestigioso *Might and Magic*, in realtà non ha molta attinenza con la saga recentemente acquisita da Ubisoft. È stato lo stesso Erwan Le Breton, che all'interno di Ubisoft ha il compito di assicurare una certa continuità tra i diversi giochi (passati e futuri) appartenenti all'universo di *Might and Magic*, e rivelarci che troveremo pochi punti di contatto tra le ambientazioni e i mostri di *Dark Messiah* e quelli dell'ormai imminente *Heroes of Might and Magic V*, di cui leggerete un'Anteprima a pagina 51. Quando Ubisoft ha acquisito i diritti per il "marchio" di *Might and Magic*, infatti, è stato deciso di tagliare i ponti con il passato creando un nuovo "mondo", in cui sono però presenti parecchi riferimenti al GdR (ben nove) e RTS (quattro) precedenti. Erwan ci ha anche svelato che, giocando a *Dark Messiah* (che si "svolge" venti anni dopo rispetto a *Heroes V*), noterete qualche piccolo riferimento all'RTS sviluppato da Nival.



METTI UN SOURCE NEL MOTORE

Dark Messiah è il primo FPS a sfruttare (insieme a *SiN Episodes*) il motore Source di Valve, che comprende sia il comparto grafico, sia quello del sistema fisico. Al momento, l'interfaccia ricorda in diversi punti quella di *Half-Life 2*, dal puntatore identico a quello di Gordon Freeman al sistema di caricamento – Arkane, però, ha intenzione di "mascherare" completamente ogni somiglianza. Il vantaggio di usare un motore grafico così avanzato e completo è innegabile, visto che Arkane si è potuta concentrare soprattutto sul design dei nemici, delle quest e dei livelli. I programmatori, però, non nascondono qualche limite di questo engine, soprattutto con le aree più grandi: i caricamenti, infatti, sono un po' troppo marcati.



Un mago può farne davvero di tutti i colori ai suoi nemici: congelarli, ridurli a un decimo delle loro dimensioni e scaraventarli in giro come delle bambole di pezza.

È FACILE PRENDERE UN ABBAGLIO

Dato che *Dark Messiah* utilizzerà l'ultima versione di Source, sfrutterà ovunque l'HDR, il sistema di simulazione della luce visto nel livello bonus *Lost Coast*. A parte l'indubbio miglioramento rispetto a un sistema grafico "senza HDR", gli spettacolari giochi d'ombra e di riflessi influenzeranno anche la giocabilità: uscendo da un tunnel buio rimarrete abbagliati per qualche istante, mentre un orco potrà assaltarvi senza correre il rischio che lo vediate.



MOLTI NEMICI, MOLTO DIVERTIMENTO

Il comparto multiplayer di *Dark Messiah* non sarà un semplice team deathmatch ambientato nei livelli single player, con qualche leggera modifica. Le intenzioni di Ubisoft sono di creare un gioco in grado di "reggersi sulle proprie gambe", esattamente come *CounterStrike* esiste in modo complementare rispetto a *Half-Life 2*. Per questo motivo, lo sviluppo della sezione multiplayer è stato affidato a uno studio diverso, Kuju (quelli di *WH 40.000 Firewarrior*, per intenderci). In multiplayer, due squadre (i "buoni" e i "cattivi") si affronteranno su cinque mappe, partendo dalla terza (quella centrale). Alla fine del primo "round", la sezione che vincerà si "avvicinerà" al quartier generale del nemico battuto, quindi si passerà alla seconda mappa o alla quarta. In caso di un'altra vittoria, si arriverà al "cuore" dello schieramento avversario (la prima o la quinta mappa), dove il nemico, se battuto, perderà la "campagna". Al contrario del gioco single player, esisteranno delle classi ben definite (Cavaliere, Mago, Assassino e Chierica), ognuna con abilità speciali. Come nel gioco single player, invece, i personaggi potranno "progredire" (anche se più velocemente rispetto al gioco in singolo) e acquisire nuove abilità (3-4 skill in mezz'oretta, secondo Ubisoft). Il mondo non sarà persistente, quindi scollegandosi dalla partita o alla sua conclusione tutto si azzererà.

dimensioni, dove reperire armi e corazze particolarmente efficaci. La longevità di *Dark Messiah of Might and Magic*, che Arkane dichiara essere nell'ordine delle 12-15 ore, può aumentare anche di un terzo nel caso in cui il giocatore voglia esplorare e godersi il titolo fino in fondo.

Le ambientazioni che visiterete sono peraltro molto varie: il protagonista del gioco, l'apprendista di un potentissimo mago, si reca nella città di Stonehelm per una "commissione" per il suo principale. Come è facile aspettarsi, la città è stata posta sotto assedio da parte delle forze del Male, quindi non resterà che iniziare una lunga e – speriamo – divertente avventura per contrastarle.

L'ambientazione della città è molto particolare, dato che è l'unica almeno parzialmente aperta, e vi consente di vagare per le strade di Stonehelm conversando (in maniera non troppo profonda) con qualche PNG. Arkane è riuscita e ricreare una città fantasy in modo magistrale, tanto che non rimpiangerete le vie di Cyrodiil.

Dopodiché, dovrete esplorare un castello altrettanto affascinante, una nave (che vi anticipiamo sarà piuttosto grandei), un sotterraneo abitato da orde di Non Morti e un paio di livelli sotto il controllo degli Orchi. In totale, Arkane dichiara che i livelli saranno 12, ognuno dei quali grande almeno come il livello più esteso di *Half-Life 2*, e in cui – secondo i programmatori – saranno presenti molte più "cose da fare".

Per darci una dimostrazione in merito, ci hanno condotto in una zona del castello in ombra, protetta da diverse pattuglie di guardie molto malintenzionate nei nostri confronti. Un guerriero potrà risolvere la situazione alla Schwarzenegger, massacrando tutti con spade e bastoni; un mago sarà in grado di scagliare i nemici da tutte le parti, mentre un ladro riuscirà a evitare un nemico dopo l'altro, creando magari dei "diversivi" (lanciando sassi o tagliando corde che reggeranno dei pesi). In generale, ci ha colpito sia la "classe" del mago, che sembra la più adattabile e divertente, sia quella del ladro, un pelo più riuscita – secondo chi vi scrive – che in altri giochi anche monotematici; d'altra parte, non è un caso se uno dei designer di *Thief Deadly Shadows* è stato assoldato da Arkane.

Dark Messiah of Might and Magic è, in fin dei conti, un esperimento molto interessante. Un po' come *Hexen* e *Heretic* ai tempi di *Quake 2*, potrebbe diventare un eccellente FPS fantasy, con diversi tocchi di originalità rispetto alla routine dei "soliti" capolavori come *Doom 3*, *Quake 4* e *Half-Life 2*. Per scoprirlo, non resta che attendere (nell'oscurità) fino al prossimo settembre.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO E LA RECENSIONE DI HEROES OF MIGHT AND MAGIC V





■ La nuova veste grafica rende finalmente giustizia a una serie un po' appannata.





■ Le animazioni sul campo di battaglia si preannunciano di buona fattura.

DALLA RUSSIA A *MIGHT AND MAGIC*

Nival Interactive è stata fondata nel 1996 da Sergey Orlovskiy, a Mosca, e in quasi dieci anni ha sviluppato ben 15 titoli per il mercato PC. Tra i giochi di maggior successo, citiamo la serie *Blitzkrieg*, *Etherlords*, *Rage of Mages*, *Silent Storm* e l'atteso *Night Watch*. Alcuni dei suddetti titoli hanno vinto diversi premi in alcune delle manifestazioni videoludiche più importanti. Per perseguire una serie di nuovi obiettivi, nel 2006 Nival Interactive ha spostato il proprio quartiere generale da Mosca a Los Angeles. Insomma, il curriculum è di buon livello e il lavoro finora svolto su *Heroes of Might and Magic V* lascia ben sperare. Bisogna attendere la tarda primavera per rivivere le atmosfere magiche e uniche di questa serie.



ISTANTANEA SU: *HEROES OF MIGHT AND MAGIC V*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Nival Interactive
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.ubi.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** La serie *Heroes of Might and Magic* è riconosciuta come uno dei punti di riferimento per i titoli strategici a turni. Le premesse per questo nuovo capitolo sembrano ottime, quindi non resta che attendere un po'.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Il nuovo rampollo della stirpe di *Heroes of Might and Magic* è tornato a reclamare il proprio regno!

NEL lontano 1995, la software house New World Computing pubblicò un gioco di strategia a turni fantasy semplicemente fenomenale: stiamo parlando di *Heroes of Might and Magic*, titolo nato da una costola della famosa serie di GdR *Might and Magic*.

Dopo oltre dieci anni, *HOM&M* raggiunge quota cinque capitoli. Alla regia del nuovo episodio ci sono Ubisoft e il promettente team di sviluppo russo Nival Interactive.

Una oscura minaccia sta per colpire l'impero del Grifone: i demoni rapiscono la bella Isabel e al povero imperatore Nicolai non resta altro che guidare il suo esercito per recuperare la futura sposa. La guerra è lunga e servono alleati preziosi per contrastare nemici dalla potenza ineguagliabile e dalla forza terribile. Il destino del mondo è in pericolo e numerosi eroi devono lottare e difendere la loro causa.

Questo è il preambolo/tutorial architettato dagli sviluppatori per trasportare i giocatori in *Heroes of Might and Magic V*.

"LE FAZIONI INCLUSE SONO SEI E POSSONO ESSERE POTENZIATE A PIACIMENTO"

La serie *HOM&M* entra, infatti, in quella che possiamo definire una "nuova era", con il passaggio dalla tradizionale grafica in 2D a quella più attuale 3D. L'obiettivo di Ubisoft/Nival Interactive è di realizzare un quinto episodio all'altezza del leggendario *Heroes of Might and Magic III*.

Per quest'opera di ricostruzione si è partiti dalle fondamenta: ci apprestiamo a gustare il degno successore del terzo fortunato episodio, tanto apprezzato dagli appassionati di tutto il mondo, con una giocabilità "vecchio stile", una nuova trama (ricca di colpi di scena), nuovi obiettivi e missioni da portare a compimento.

Le fazioni incluse sono sei e sono potenziabili a piacimento, reclutando eroi, recuperando tesori e sviluppando le proprie arti magiche. Come nei precedenti episodi, saranno fondamentali le fasi di esplorazione e quelle di conquista del territorio. Gli eroi dovranno aumentare di livello per affrontare le temibili creature preparate (si parla di oltre 80) dai ragazzi di Nival Interactive.

Il sistema di combattimento, cuore della serie, non ha subito radicali cambiamenti ed è stato sottoposto a un'opera di cesello con grande sapienza: accanto allo stile tradizionale della serie, ne è stato aggiunto uno denominato "dinamico", che presenta innovazioni marginali, ma utili ai fini della giocabilità complessiva. La longevità è garantita da sei diverse campagne per una trentina di missioni (più quelle "secondarie").

È stato potenziato anche il multiplayer: alle classiche modalità a turni sullo stesso computer, oppure online, è stata aggiunta la nuova "Duello", oltre a un flessibile editor per realizzare le proprie mappe.

ISTANTANEA SU: *TEST DRIVE UNLIMITED*

- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Eden Games
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto Pixel Shader
- **Internet:** www.atari.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** È il primo esperimento interessante che prevede un mondo online esplorabile solamente con moto e automobili. L'isola è vasta e ricca di strade di ogni tipo, e le vetture disponibili sono parecchie: se venisse migliorato il modello di guida, potrebbe essere un capolavoro.



L'impatto grafico è senza alcun dubbio impressionante, complice la fittissima vegetazione che garantisce varietà al paesaggio.

TEST DRIVE UNLIMITED

Atari scommette su un'altra serie "storica": riuscirà a farla risplendere tra i giochi di guida della nuova generazione?

PER INGANNARE L'ATTESA



TRACKMANIA NATIONS

Recente e, musica per le vostre orecchie, completamente gratuito. Se vi piacciono i giochi di guida con una forte componente multiplayer, lo troverete nel DVD allegato a GMC di marzo 2006, oppure correte a scaricarlo (www.trackmanianations.com/IndexUk.php)!

CORREVA l'anno 1987 quando l'allora celebre Accolade lanciò un titolo destinato a fare storia, *Test Drive*. Non si trattava di una vera e propria simulazione di guida, ma di un gioco di corse automobilistiche fuori dagli schemi, almeno per i tempi.

La visuale dall'interno dell'abitacolo, con tanto di cruscotto funzionante, non garantiva un'incredibile sensazione di velocità, ma aiutava a sentirsi veramente all'interno delle auto da sogno riprodotte nel gioco (Lamborghini, Ferrari e Porsche, per fare qualche nome), mentre il vetro in frantumi dopo un incidente lasciava quasi di stucco, come se realmente avessimo disintegrato un'automobile di quel calibro.

Il successo fu tale, che il marchio *Test Drive* è stato portato avanti in numerosissimi giochi, disponibili per vari formati di computer e console. È interessante notare come si sia partiti dalle auto "da sogno", per poi sconfinare in varie altre discipline motoristiche, quali il rally, la mitica "24 ore di Le Mans" e via dicendo. Atari ha già dimostrato di non voler lasciare in cantina le sue licenze più forti, infatti ha commissionato a Eden Games una nuova versione di *Test Drive*, capace di sfruttare le potenzialità delle console di nuova generazione e, di conseguenza, dei PC più potenti.

Abbiamo avuto modo di provare *Test Drive Unlimited*, scoprendo felicemente che l'approccio "nextgen" non si evidenzia solamente in un lato tecnico di tutto rispetto, ma proprio nello schema di gioco, che taglia i ponti con passato per approdare a una struttura più aperta e, soprattutto, dedicata al gioco online.

La modalità multiplayer sarà praticamente il fulcro dell'azione, ma non aspettatevi le solite, insipide, corse su stretti circuiti con un massimo di una decina di giocatori: immaginate un'intera isola da esplorare, come se fosse un continente di *World of Warcraft*, un mondo persistente, dove i partecipanti saranno caratterizzati più dalla loro auto che dall'aspetto fisico o dalla psicologia del personaggio (nemmeno tanto distante dal mondo reale!).

Un'isola su cui scorrazzare da soli, incontrando solo piloti controllati dal computer, o da condividere con altre persone, semplicemente cliccando sull'icona che connette con il server centrale. Potrete correre liberamente sulle strade con i numerosi mezzi a vostra disposizione (fra cui non mancano delle moto della Ducati) e quando incontrerete un avversario papabile, basterà un flash con gli abbaglianti per sfidarlo a fare un "garino".

Non mancheranno alcune competizioni solitarie, come l'ormai onnipresente sfida all'autovelox – farsi fotografare mentre si passa davanti ai sensori a velocità assurde è sempre galvanizzante. Tutto questo su console è gestito da Xbox Live!, mentre per il PC verrà allestito un server apposito da Atari, sul quale abbiamo giocato per qualche ora e che, nonostante i pochissimi partecipanti (eravamo in otto), ci ha fatto



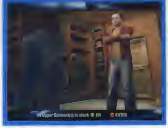
■ I bordi della strada sono gradini piuttosto ripidi, che rendono pericoloso tagliare le curve ad alta velocità.



■ La visuale dal cruscotto è quella più spettacolare, anche se probabilmente molti troveranno più comoda quella dal cofano o dal paraurti anteriore.

TRENDY O METAL? CASUAL!

Un gioco con una forte componente online anche se basato su corse d'auto deve permettere una notevole personalizzazione del proprio alter ego. *Test Drive Unlimited* non è da meno: sarete liberi di scegliere il sesso, il tipo di personaggio e il vestiario, in modo da costruirvi un avatar che vi rappresenti al meglio (o che sia il vostro opposto). Purtroppo, solo poche volte lo vedrete in giro al di fuori della sua vettura: il gioco si intitola *Test Drive*, del resto, non *GTA*





■ Anche *Test Drive Unlimited* soffre di un motion blur fin troppo marcato, che potrebbe non piacere ad alcuni giocatori.



■ Le Ducati sono uno spettacolo, ma si dimostrano parecchio difficili da domare.





"LO SCHEMA DI GIOCO È TAGLIATO SOPRATTUTTO PER IL MULTIPLAYER"

capire come funziona il gioco. Siamo rimasti estasiati dalla possibilità di girare a piacere per la mappa, acquistando case e nuove auto per l'immensa area del gioco.

In particolare, è stata la struttura stradale verosimile a esaltarci: se con i precedenti *Test Drive* i tracciati erano caratterizzati da strade piuttosto larghe, prive di intersezioni ed evidentemente inventate di sana pianta, ora si è passati a una mappa che potremmo benissimo trovare nel mondo reale.

Strade più strette, incroci pericolosi, semafori e saliscendi metteranno a dura prova le doti dei piloti, nonostante lo stile di guida sia arcade e non certo simulativo. Ed è proprio il modello di guida che, a nostro giudizio, andrebbe in qualche modo rivisto prima dell'uscita sugli scaffali. Allo stato attuale (abbiamo usato come sistema di controllo il joypad dell'Xbox 360, su cui il titolo sarà tarato) non ci sembra particolarmente preciso, né divertente. Non è troppo difficile mantenere in pista le auto, ma il tentativo di aggiungere qualche elemento di troppo sotto il profilo del realismo rende l'esperienza poco accattivante per i fan di *TrackMania*, e troppo banale per chi desidera simulazioni più precise. Ciò è particolarmente evidente correndo con le splendide Ducati: basta una piega un po' troppo spinta, o dosare male il freno, per scivolare sull'asfalto. Verosimile, ma anche poco adeguato a un titolo multiplayer che si propone di mettere insieme migliaia di giocatori che spuntano da ogni dove.

Se il sistema di controllo risulta così punitivo (anche per via di strade talvolta anguste e con asfalto irregolare), come si potrà conciliare con l'elevato numero di auto che scorrazzeranno per il mondo virtuale, obbligando a continue sterzate e uscite di strada per evitare i frequenti scontri frontali?

A patto che gli sviluppatori riescano a correggere questi difetti, il nuovo *Test Drive* potrebbe rivelare una giocabilità abbastanza innovativa e intrigante, corredata da un versante tecnico di tutto rispetto, sia per quanto riguarda la grafica (pulita, dettagliata e capace di intasare le pixel pipeline delle schede video meno dotate), sia per il sonoro, che offre ruggiti dei motori incredibilmente realistici.

RUGGITI O MIAGOLII?

È stata dedicata molta cura alla sezione audio del gioco, nel tentativo di riprodurre al meglio il suono delle automobili reali. Non si tratta solo di attaccare un buon microfono allo scarico di una quattroruote e registrarne il potente ruggito – questo lo fanno tutti gli sviluppatori, e da anni. La parte difficile è far sì che il rombo sia credibile in ogni situazione, modificando il campione in modo che suoni in una certa maniera quando il motore sale di giri e diversamente quando, invece, si è in frenata. Avete presente i tipici scoppiettii che si avvertono quando le auto da corsa frenano e scalano marcia, piuttosto che la voce "affannata" di un motore tirato al limite dei suoi giri? Ecco, tutti questi dettagli sono stati ricreati con grande cura in *Test Drive Unlimited*.

FUNZIONA TUTTO!

Un aspetto divertente del gioco è che, dall'interno dell'auto, è consentito attivare praticamente ogni controllo: si accendono i fari, si suona il clacson, gli indicatori sul cruscotto sono tutti attivi ed è anche possibile aprire le portiere, nonché alzare e abbassare i finestrini. Mancano solo i sedili reclinabili...

ISTANTANEA SU: *GOTHIC 3*

- **Casa:** IoWooD
- **Sviluppatore:** Piranha Bytes
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB (256 MB consigliati)
- **Internet:** www.gothic3.com
- **Nei Negozi:** Settembre 2006
- **Perché aspettarlo:** La trama, la libertà e la cura che caratterizzano la serie di *Gothic* sono una garanzia di qualità anche per questo nuovo titolo. Gli sviluppatori hanno migliorato ogni aspetto dell'esperienza di gioco, cercando di superare in varietà di situazioni, verosimiglianza e intensità anche i GdR attualmente più rinomati. Sia i fan di vecchia data, sia i nuovi arrivati troveranno molto di cui meravigliarsi!



In *Gothic 3* bisognerà vedersela con una cinquantina di mostri diversi, di pericolosità crescente.

GOTHIC 3

Un nuovo continente, ghiacci, deserti, una grafica mozzafiato... il sospetto è fortissimo: a fil di lama, *Gothic 3* vuole farci "dimenticare l'Oblio".

NEL DVD
All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC questo mese abbiamo inserito il video di *Gothic 3*, per una gustosa anticipazione

FAMOSA anche nel nostro Paese, ma leggermente penalizzata a causa di una distribuzione travagliata (l'edizione italiana di *Gothic II*, che trovate allegata questo mese a GMC in versione CD e DVD, si fece attendere per un periodo innaturalmente lungo, a causa di problemi tra gli sviluppatori e l'originale distributore Atari), la saga di GdR fantasy sviluppata da Piranha Bytes ha saputo guadagnarsi lo status di "serie cult".

Una nutrita comunità di fan ha scoperto nelle sue trame convincenti mondi vari e realistici, oltre ad ampie possibilità di agire liberamente, sia pure all'interno di storie ben strutturate: un'ottima alternativa all'allora "corazzata" *Morrowind*.

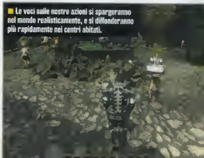
Riuscirà la terza puntata, attesa per l'autunno, a mantenere la sua posizione elitaria, oggi che la portaerei a propulsione nucleare da battere è lo straordinario *Oblivion*? La presentazione viennese alla stampa europea, durante cui gli inviati di GMC erano in prima fila, mostra di avere tutte le carte in regola per riuscirci.

Le avventure di *Gothic* si sono svolte, finora, in un mondo medievale di fantasia, ma dall'impronta decisamente realistica. Ciò non significa che siano mancate magie, mostri e altri elementi della fantasy classica, ma questi ultimi venivano intessuti con leggerezza in un contesto ispirato alla cultura e ai paesaggi del Medioevo centro-europeo. Nelle parole di uno degli sviluppatori: "Siamo in un mondo in cui, per il contadino medio, i draghi sono leggende e i maghi esistono più che altro nella superstizione popolare - anche se è più prudente non nominarli alla leggera".

In *Gothic I* & *II* il nostro protagonista (già creato per noi all'inizio del gioco e le cui caratteristiche non potevano essere decise liberamente) ha liberato l'isola di Khorinis dal male che la opprimeva. L'inizio di *Gothic 3*, finalmente, ci vede approdare al continente principale di Myrtana, un'immensa landa le cui regioni climatiche coprono dai ghiacci e dai paesaggi boscosi dell'estremo nord ispirati all'Europa settentrionale, ai deserti vagamente mediorientali delle terre meridionali, senza trascurare distese di campi coltivati, quieti angoli pastorali, e perfino aree di giungla rimaste a uno stato primitivo - dinosauri inclusi!

La trama inizia, dunque, con l'arrivo del nostro eroe a Myrtana (come e dove è ancora un mistero). Il continente è in gran parte stato occupato da tribù di Orchi

Le voci sulle nostre azioni si spargeranno nel mondo realisticamente, e si diffonderanno più rapidamente nei centri abitati.





■ L'efficacia degli attacchi potrà essere aumentata grazie a combinazioni particolari di colpi.



■ Ogni albero è stato "piantato" individualmente dai progettisti – non vi sarà nulla generato casualmente!

TI HO VISTO!

La gestione dei personaggi non giocanti (PNG) sarà molto elaborata. Tutti avranno un loro ritmo di vita che ne governerà le attività lavorative quotidiane, il sonno, il nutrirsi e così via. Le nostre azioni genereranno risposte adeguate e se saremo visti fare qualcosa di illegale (o quanto meno considerato tale in una certa regione), saranno guai. Vi è, però, una benvenuta novità: le notizie non si spargeranno in modo immediato, ma "a macchia d'olio".
Se qualcuno sarà in possesso di un'informazione su di noi, dunque, il resto del mondo non ne sarà automaticamente informato subito, come se tutti avessero le antenne satellitari, ma occorrerà del tempo affinché la notizia raggiunga altri personaggi – tempo che saremo liberi di sfruttare a nostro vantaggio. Attualmente, non è chiaro se questa "diffusione" potrà essere arrestata uccidendo, per esempio, tutti i testimoni di un crimine.
È un'opzione su cui Piranha si riserva di decidere durante il beta-testing.



JOHNNY DUE-LAME

Gli sviluppatori hanno affrontato il delicato problema del combattimento, proponendo per *Gothic 3* un mix equilibrato tra il tradizionale sistema a "lanci di dado" (le statistiche del personaggio, dell'arma e del mostro decidono se un colpo è andato a segno e quanti danni farà) e la possibilità di incrementare l'efficacia degli attacchi utilizzando combinazioni di colpi particolari, gestite da tastiera e mouse – un po' come avviene in picchiaduro per console come *Soul Calibur* (un esempio specifico fatto da Piranha). In ogni caso, mormorii di approvazione ha suscitato, tra la folla dei giornalisti europei, la sequenza in cui il nostro eroe brandiva due armi contemporaneamente – da sempre una delle opzioni più "spettacolari" nel combattimento medievale classico, ma raramente implementata nei GdR per PC. 50 mostri diversi, individualmente animati e di livelli di potere crescente, assicureranno che non manchi mai lavoro per le nostre lame (o frecce, o mazze...).

"VISITEREMO IL CONTINENTE DI MYRTANA E LE SUE ESOTICHE REGIONI GEOGRAFICHE"

provenienti dal nord – non i mostriciattoli brutti e cattivi cui altre ambientazioni ci hanno abituato, ma creature intelligenti, rappresentanti di una cultura alla cui radice barbarica si contrappone un inatteso livello di organizzazione e sofisticazione (Piranha Bytes li paragona a una versione fantasy dei Klingon di "Star Trek").

Dopo un breve tutorial, il giocatore sarà completamente libero di forgiare il proprio destino in *Gothic 3*, viaggiando per il vasto mondo (la cui area sarà 3 o 4 volte quella di *Gothic II*) e affrontando le centinaia di quest obbligatorie e secondarie che lo attendono. Seguendo una struttura ormai accettata, *Gothic 3* si sviluppa infatti su una trama principale composta da missioni collegate e su numerose situazioni di contorno, che verranno scoperte e affrontate in una varietà di modi. JoWooD prevede che per completare l'avventura principale più "un ragionevole numero di altre quest" occorreranno dalle 60 alle 70 ore; ma data la varietà di queste ultime e la libertà nello sviluppo delle abilità del personaggio, sarà perfettamente possibile far ripartire il gioco da capo una volta che lo si sarà terminato e vivere un'esperienza diversa, sia orientandosi verso uno stile di personaggio differente, sia imbattendosi in missioni di cui non si era nemmeno venuti a conoscenza (magari perché una scelta morale precisa ce ne aveva precluso l'accesso). In ogni caso, la sceneggiatura complessiva si aggira attualmente sulle 350.000 parole – e non è escluso che, da qui alla pubblicazione, la trama (strettamente top secret) venga ulteriormente ampliata.

Piranha Bytes sta profondendo molto impegno affinché ogni aspetto di *Gothic 3* sia radicalmente più sofisticato rispetto ai suoi predecessori. Il tempo atmosferico, per esempio, è gestito da un sistema dinamico ispirato ad autentici modelli meteorologici professionali, con nubi che si muovono spostate dai venti, si addensano realisticamente e, dopo una violenta precipitazione, si sfaldano lasciando di nuovo filtrare il sole. L'effetto è mozzafiato e sono previsti modelli diversi in base alla regione climatica di Myrtana in cui ci troveremo (settentrione, fascia tropicale, ghiacci... per esempio, nei deserti potranno scatenarsi terribili tempeste di sabbia).

Piranha Bytes e JoWooD hanno anche voluto sottolineare cosa non ci *sarà* in *Gothic 3*: non potremo muoverci e combattere a cavallo, mentre il motore di



Oltre alle classiche atmosfere medievali, viaggeremo per deserti, ghiacci e giungle – con l'occasione di incontrare perfino qualche dinosauro!

ARCHITETTURE ARTIGIANALI

Con un certo orgoglio, Piranha ha sottolineato che: "In *Gothic 3* non vi saranno elementi generati casualmente: ogni capanna, oggetto di uso quotidiano, perfino ogni albero sono stati manualmente posizionati nel mondo di gioco dai nostri creativi". L'effetto, per quanto si è visto, è di una straordinaria verosimiglianza: la visita virtuale a un castello ha mostrato sia la maestosità delle strutture architettoniche, sia quello strato di "quotidianità" che deriva dall'impatto della vita di coloro che abitano tra le sue mura e nei suoi dintorni (bancarelle, carri, sporcizia...) e dal naturale logoramento causato dall'età e dagli elementi (piccole sbrecciature tra le pietre della merlatura, rampicanti, tegole rotte, eccetera). Davvero molto coinvolgente!



IL BELLO DELL'IMMAGINAZIONE

Il motore grafico con cui i paesaggi di *Gothic 3* verranno portati sui nostri PC è completamente rinnovato e, come mostrano le immagini in queste pagine, assolutamente al livello degli altri titoli di ultima generazione (sui sistemi adeguatamente equipaggiati, *Gothic 3* utilizzerà gli shader 3.0). Su un computer definito "di attuale generazione" (Pentium4 3,2 GHz, con una scheda 3D 7800 GT o simile e 1 GB di RAM), il titolo era perfettamente fluido – e questo prima del lavoro finale di ottimizzazione. OK, sappiamo cosa vi interessa: sì, la qualità visiva è al livello di *Oblivion*!





Il gioco offrirà un realistico ciclo giorno/notte e condizioni atmosferiche dinamiche gestite da un programma apposito.

leggi fisiche, sebbene presente, avrà un impatto minimo sul gioco. Gli sviluppatori, infatti, hanno voluto inserire solo gli elementi che ritenevano di implementare nel modo migliore: "Piuttosto che simulare la possibilità di andare a cavallo in modo poco soddisfacente", hanno affermato durante la presentazione, "abbiamo preferito dedicare quel tempo a creare dieci quest in più, o centri abitati più ricchi e dettagliati". Inoltre, non vi sarà una modalità multiplayer, mentre JoWooD si è mostrata più possibilista sulla pubblicazione di un editor che consenta ai fan di elaborare contenuti addizionali: "Anche se, dovesse mai apparire, non sarà con il gioco-base, ma molto più tardi".

La presentazione di *Gothic 3* ci ha coinvolto parecchio (l'unico elemento su cui si è un po' "glissato" è stato il sistema magico, anche se sono state assicurate "decine di incantesimi a disposizione sia del protagonista, sia dei personaggi non giocanti"). È un peccato che JoWooD non abbia ancora da proporre immagini ufficiali che mostrino le aree più "esotiche" del gioco, come i deserti e le culture che li popolano, perché sono stati tra gli elementi che, durante l'evento, ci hanno impressionato di più, perfino nella loro attuale versione "provvisoria" ("Finalmente!" abbiamo esclamato nel vedere picchi desolati e rovine mediorientali tremolare nell'aria ardente del deserto, dopo anni trascorsi in nebbiose versioni fantasy della vecchia Europa!).

Il gioco uscirà solo quest'autunno, ma fin da ora non abbiamo timore a sbilanciarci: sì, c'è vita dopo *Oblivion*.



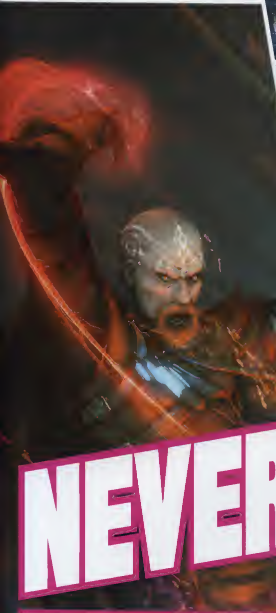






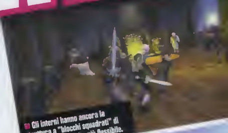
Vincenzo Beretta è volato nei luminosi uffici parigini di Atari, a due passi dal teatro dell'Opera, dove Feargus Urquhart, capo di Obsidian Entertainment, lo ha condotto per la prima volta in giro per i paesaggi di *Neverwinter Nights 2*. Il seguito del popolare "creatore di avventure", basato sul classico GdR da tavolo "Dungeons & Dragons", è stato migliorato sotto ogni aspetto, per consentire a chiunque di scrivere e distribuire via Internet le proprie epopee fantasy.

NEVERWINTER

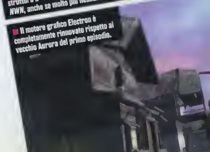


SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** BioWare
- **Sviluppatore:** Obsidian Entertainment
- **Distributore:** Atari
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.atari.com/nwn2
- **Lo attendiamo perché:** *Neverwinter Nights* ha regalato centinaia di ore di divertimento a tutti gli appassionati di GdR, grazie all'enorme contributo creativo della comunità. Questa seconda puntata rende ancora più semplice realizzare contenuti eccellenti, mantenendo tutto ciò di buono che il primo gioco ci aveva dato.



Gli interni hanno ancora la struttura a "blocchi squadrati" di NWN, anche se molto più flessibile.



Il motore grafico Electron è completamente rinnovato rispetto al vecchio Aurora del primo episodio.



Il livello di dettaglio dei personaggi è assai notevole e consente di vedere l'equipaggiamento che indossano.



NWN 2 verrà distribuito con circa 50 creature mostruose di potenza variabile.

NIGHTS 2

EDITO da Atari, ma realizzato da BioWare, una delle società di giochi di ruolo per PC più famose della storia, *Neverwinter Nights* ha guadagnato dalla sua pubblicazione la palma di più popolare "construction kit" di avventure fantasy degli ultimi anni (con la sola possibile eccezione dell'equivalente utility di *Morrowind*).

Per il suo seguito, BioWare ha chiamato Obsidian Entertainment, i collaboratori di lunga data cui era già stato affidato *Knights of the Old Republic II*. È stato quindi con un pizzico di emozione che ci siamo recati a Parigi per la prima presentazione ufficiale alla stampa delle funzionalità di questo sequel. La "ville lumiere" in primavera ha sempre un fascino particolare, soprattutto se in una comoda sala da presentazioni ci attende uno schermo gigante con le prime immagini in movimento di *Neverwinter Nights 2*!

VISIONI IMMAGINARIE

Neverwinter Nights 2 utilizza un nuovo motore grafico chiamato "Electron", che sostituisce l'Aurora del primo gioco. Oltre al miglioramento radicale della qualità visiva, l'obiettivo di Obsidian è stato quello di rendere più verosimili le ambientazioni, in particolare i paesaggi nelle scene d'esterno. Le limitazioni di Aurora facevano sì che sia gli edifici, sia luoghi all'aperto come foreste e paludi fossero comunque basati su uno schema "a griglia" che ricordava le mappe su carta quadrettata usate nei primordi del gioco da tavolo.

Electron mantiene una struttura a piastrelle per gli edifici, ma gli esterni hanno ora una struttura più organica e naturale. Colline, foreste, fiumi e altri elementi del paesaggio possono essere tracciati a piacimento in modo non dissimile da quanto consentono di fare gli editor di molti RTS. Le immagini in queste pagine possono darvi un'idea dell'effetto generale, ed è interessante notare come un titolo pensato per essere giocato con la visuale zoomata all'indietro, e un punto di vista che si libra in alto sopra i luoghi visitati, "regga" benissimo anche le inquadrature più ravvicinate. In verità, nella versione presentata a Parigi, Obsidian ha mostrato che le avventure in single player potrebbero perfino essere giocate con un punto di vista in terza persona, dando all'esperienza un aspetto non dissimile da quello della serie *Gothic*.

È NATO UN EROE

Come da tradizione, l'avventura inizia con la creazione del personaggio. Le caratteristiche psicofisiche (Forza, Intelligenza, Destrezza, eccetera) dei baldi protagonisti vengono acquistate spendendo un ammontare fisso di punti, quindi il giocatore sceglierà razza, sesso, professione e allineamento morale del proprio eroe.

Le possibilità di personalizzare l'aspetto dei personaggi sono aumentate, con l'effetto incidentale di rendere più immediatamente riconoscibili amici e nemici nelle partite in multiplayer. Si è liberi di decidere elementi del viso come tonalità della pelle, colore degli occhi, acconciatura e colore dei capelli, altezza fisica e così via; ogni razza avrà, in tal senso, un set di lineamenti a lei proprio. Ciò non significa che dovremo aspettarci il "creatore di volti" visto in *Oblivion*, ma, complessivamente, c'è di che essere soddisfatti, e il livello di qualità può essere approssimato a quello di MMORPG quali *Guild Wars*. Le animazioni del corpo sono più fluide e, fatto che ci ha colpito anche se non inedito, i personaggi respirano, con il petto che si alza e si abbassa realisticamente.

Oltre a una lista di razze e professioni davvero notevole, Obsidian ha introdotto la possibilità per ogni personaggio di avere un "passato" definito da una descrizione più o meno semplice – per esempio "Figlio di Contadini" o "Allevato dagli Elfi". Tale scelta influenzerà, in parte, le abilità possedute dall'eroe all'inizio delle sue avventure.

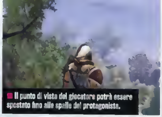
C'ERA UNA VOLTA A NEVERWINTER

Come nel primo gioco, *NWN 2* verrà venduto con una campagna già pronta da giocare, ambientata anche questa volta nella cittadina di Neverwinter.

"Ogni personaggio che si unirà al gruppo avrà un carattere ben preciso, che potrà scontrarsi con le decisioni del protagonista"

EROISMI MANCATI

Alcune delle richieste dei giocatori non hanno potuto essere soddisfatte da Obsidian, che in certi punti ha rinunciato a intervenire troppo radicalmente sul programma originale.
In particolare, i personaggi ancora non vanno a cavallo, non usano barche, non nuotano e non si arrampicano su pareti e declivi – anche se le ultime due azioni possono essere "simulate" da scene di intermezzo.



■ Il punto di vista del giocatore potrà essere spostato fino alle spalle del protagonista.





■ Alcuni dei mostri proposti sono decisamente coloriti.

IL MESTIERE DELLE ARMI (E DELLE MAGIE, E DEI CHIAVISTELLI...)

Non ci sono premi per chi indovina che in *NWN 2* si potranno interpretare maghi e guerrieri, ma l'elenco delle professioni disponibili è comunque sostanzioso – nonché diviso in due categorie: le normali professioni e le "classi di prestigio". Le prime includono Barbaro, Guerriero, Mago, Stregone, Incantatore, Ladro, Sacerdote, Paladino e Bardo. Le seconde sono professioni particolari, che danno bonus specifici e che possono essere intraprese solo dopo che un personaggio ha, nella sua carriera di avventuriero, soddisfatto requisiti ben precisi. L'elenco delle classi di prestigio presentate da Obsidian per *NWN 2* include Scout degli Harper (un'organizzazione dei Forgotten Realms), Pugno Sacro (esperto in arti marziali, ma consacrato a una divinità), Mutaforma, Signore delle Ombre, Ladro d'Ombra di Amn (una regione dei Reami visitata in *Baldur's Gate 2*), Magus, Maestro d'Armi, Discepolo del Drago Rosso, Ingannatore Arcano e Guardiano. Inoltre, dovrebbero comparire anche numerose – se non tutte – classi di prestigio riprese dal primo *NWN* e dalle sue espansioni.

RAZZE DI RAZZA

La saga di *Neverwinter Nights* è ambientata nei Forgotten Realms, una delle ambientazioni ufficiali di "Dungeons & Dragons" (nonché mondo che ha già ospitato *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*). Per tale ragione, alcune delle razze che potranno essere scelte per i personaggi sono specifiche di questi territori fantasy – ma il gioco offre anche numerose facoltà di optare per origini più generiche. La lista, al momento, include umani, Elfi della Luna, Elfi del Sole, Elfi dei Boschi, Mezz'Elfi, Drow (Elfi Scuri), Gnomi, Halfling (piccoli umanoidi simili agli Hobbit di Tolkien), Nani, Mezz'Orchi, Aasimar (umani provenienti da dimensioni esterne con un "tocco di sangue celestiale" nelle loro vene) e Tiefling (anche loro originari dei piani esterni, ma con sangue demoniaco). È interessante notare che le ultime due razze fanno riferimento diretto all'ambientazione di *Planescape: Torment*, e che Annah, uno dei personaggi più amati di quel gioco, era proprio una tiefling. Alcune razze partono con vantaggi notevoli rispetto alle altre, ma i loro eroi pagano questo bonus con una maggiore difficoltà nel passare di livello.

È TUTTO TALENTO

I personaggi potranno, in base a razza, classe e storia passata, scegliere le loro abilità da una lista molto ampia. Al momento, il numero totale non è certo, ma Obsidian ha fornito due rassicurazioni: la prima è che grandi sforzi stanno venendo profusi per garantire che tutte le abilità siano utili, e che quindi possedere Conoscenze Arcane risulti fondamentale tanto quanto saper picchiare i nemici; la seconda è che maggiore attenzione è stata posta sulle abilità di "fabbricazione", come quelle del maniscalco, dell'alchimista eccetera. Anche se in *NWN 2* non dovremo attenderci un sistema di "craftitng" sofisticato come quello di alcuni MMORPG, chi deciderà di forgiare da sé le proprie armi troverà più opportunità e soddisfazione.

La trama non avrà alcun collegamento con quella del primo episodio e sarà completamente originale e godibile a fondo anche dai nuovi arrivati.

I creativi di Obsidian sono tra coloro con il "pedigree" più rinomato in fatto di narrazioni per videogiochi, con nei loro curriculum titoli del calibro di *Fallout 1* e *2*, *Planescape: Torment* e *Knights of the Old Republic II*, e per *Neverwinter Nights 2* sono decisi a non tradire le attese. Dopo un tutorial ambientato durante una fiera paesana, le cui gare consentiranno al protagonista di apprendere come utilizzare l'interfaccia utente e le funzioni di base del gioco (combattere corpo a corpo e a distanza, usare le abilità da ladro, e lanciare incantesimi), l'azione si sposterà nel grande mondo.

La trama è impemiata su una misteriosa figura nota come "Il Re delle Ombre". La comunità rurale di West Harbor, dove il protagonista vive, viene devastata dalle forze di questo oscuro personaggio e tali eventi attirano l'attenzione di Lord Kasher a Neverwinter. Il giocatore viene così coinvolto in un intrigo politico e sovrannaturale che lo farà viaggiare per buona parte della regione di Neverwinter e della Costa delle Spade – con alcune complicazioni extradimensionali per dare più sapore al tutto.

Ogni personaggio che incontreremo, e che potrà unirsi al nostro gruppo, avrà una propria storia dettagliata e un carattere ben preciso – elementi che arriveranno perfino a scontrarsi con le decisioni e le intenzioni morali del protagonista, ma che aiuteranno a sviluppare con gli altri eroi un reale legame emotivo. In generale, nelle partite in single player fino a tre "compagni" alla volta potranno comporre il gruppo del protagonista, per un totale di quattro personaggi controllabili su schermo, ognuno dei quali potrà avere una creatura come famiglio.

È stata dunque abbandonata l'infelice scelta di limitare il party a un compagno e a un famiglio che aveva funestato *Neverwinter Nights*. Durante i combattimenti, il giocatore è libero di mettere l'azione in pausa in qualsiasi momento, dare ordini ai vari personaggi e quindi far ripartire l'azione. Parlando di battaglie, esse vengono gestite con il regolamento della edizione 3.5 di "Dungeons & Dragons", come del resto avviene per il resto del gioco.

Le scelte del protagonista influiranno concretamente sulla trama e si riveleranno fondamentali per risolvere alcuni passaggi. Obsidian vuole evitare a tutti i costi un'avventura in cui "ciò che conta è uccidere il prossimo gruppo di avversari e afferrare la successiva manciata di tesori e punti esperienza"; al contrario, intende costringere il giocatore a porsi delle domande e a chiedersi quale linea d'azione sarà più adeguata in base alle circostanze.

In ogni caso, è senz'altro un'ottima notizia apprendere che a scrivere la trama e i dialoghi di *NWN 2* ci sarà nientemeno che Chris Avellone, il direttore del progetto nonché autore della sceneggiatura di... *Planescape: Torment*!

CREARE IL PROPRIO MONDO

Ovviamente, il piatto forte di *NWN 2* sarà lo stesso del primo gioco: la facoltà di creare avventure infinite utilizzando l'editor fornito

CIELI LONTANI

Un aspetto straordinario del nuovo editor di *NWN 2* è la gestione del cielo, delle luci e delle condizioni atmosferiche. Il creatore dell'avventura ha a disposizione strumenti davvero "divini", visto che è in grado di decidere la posizione e la velocità di movimento del sole nel cielo, la percentuale e il tipo di copertura nuvolosa, i venti, la presenza e densità della nebbia, la presenza di pioggia e neve, e così via. Le luci e le ombre varieranno in tempo reale in base alla posizione del disco solare nel cielo, alle condizioni ambientali e alla presenza di altre fonti di illuminazione. Perfino per gli specchi d'acqua si potranno indicare trasparenza, grado di "riflettività" del paesaggio circostante e incidenza di effetti quali eventuali increspature causate dal vento. Interessante è l'opportunità di variare le luci ambientali in modo anche totalmente arbitrario, fino a ottenere effetti psichedelici come un sole blu che arde in una valle ammantata da nebbie arancioni – utili per simulare incubi, paesaggi maledetti e così via.



IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Il numero degli incantesimi disponibili nel gioco sarà di oltre trecento! Le magie sono divise in liste basate sul potere e sulle professioni che saranno in grado di accedervi, e il loro uso presenta diverse novità. La principale è che gli incantatori che gettano una magia potranno ora vedere apparire sulla mappa di gioco, prima che essa venga lanciata, un'area colorata che ne mostrerà l'area d'effetto (quando applicabile). Un disco indicherà, dunque, la regione che sarà devastata da una palla di fuoco, mentre un parallelepipedo orientabile consentirà di stabilire posizione e orientamento di un muro di ghiaccio. I grafici stanno sviluppando effetti speciali appositi, con l'obiettivo finale di riuscire a creare una manifestazione visiva differente per ognuna delle magie presenti nel gioco – dando ai giocatori con più esperienza la possibilità di riconoscerle al volo!





Per quanto vi siano vascelli e imbarcazioni tra gli "oggetti di scena", non si potrà navigare con essi.



Gli esterni, in *NWN 2*, hanno un aspetto più naturale e verosimile rispetto al passato.

SPAZIO AI BARDI

Secondo Obsidian, i Bardi sono stati finora tra le professioni più "sacrificate" nei giochi per PC di "Dungeons & Dragons". Mentre nelle sessioni intorno al tavolo sono divertenti da interpretare, soprattutto se gestiti da giocatori brillanti, su computer perdono molto del loro smalto. Per questa ragione, tale professione sarà trattata con cura particolare in *NWN 2* e, senza anticipare nulla, Obsidian ha garantito che verranno date ai Bardi più opportunità di intervenire nei combattimenti e di servirsi della loro musica per influenzare gli eventi della trama.

I SIGNORI DEL MANIERO



Una grossa novità di *NWN 2* sarà la possibilità per l'eroe di possedere e governare una fortezza, completa di sottoposti. Nell'avventura principale questa è una delle tappe cui si giungerà durante la trama, mentre nelle storie scritte dai giocatori sarà l'autore a decidere come il protagonista ne entrerà in possesso (in alcuni casi, potrebbe essere di sua proprietà fin dall'inizio). In base all'allineamento del personaggio, la fortezza attirerà nei suoi locali mercenari e professionisti desiderosi di mettere i loro talenti al suo servizio: fabbri adeguatamente ricompensati produrranno armi, maghi di basso livello si dedicheranno alla creazione di pergamene e pozioni, e così via. Interessante è anche l'opportunità di lanciare e subire attacchi campali, completi di macchine d'assedio: queste ultime, insieme a incantesimi o abilità magiche molto potenti (come il soffio dei draghi) riusciranno a demolire mura e torri del bastione – un'opportunità che preannuncia scontri epici!

con il programma. Obsidian si è rimboccata le maniche e sta facendo il possibile per rendere la realizzazione delle nostre saghe fantasy un'operazione molto più semplice.

In realtà, i programmatori hanno notato che il "toolset" di *NWN* era già uno strumento molto potente e sofisticato, e che la maggior parte della difficoltà nell'utilizzarlo derivava da un'interfaccia poco intuitiva – nonché da alcune procedure piuttosto macchinose, necessarie per far comportare PNG e mostri secondo i desideri dell'utente. Per questa ragione, buona parte dello sforzo è stato dedicato a rendere l'accesso a tali potenzialità più intuitivo e immediato. In ogni caso, i programmatori hanno deciso di intervenire in modo minimo in tutti quei casi in cui l'interfaccia originale è stata giudicata "adeguata" e chi è abituato a usare il toolset originale si troverà immediatamente a proprio agio, grazie al fatto che molte delle sue convenzioni sono state preservate.

Neverwinter Nights supporta la modalità multimonitor e questo è già un notevole passo avanti. Colline, fiumi e altri elementi del paesaggio possono essere "dipinti" sulla cartina principale utilizzando il puntatore del mouse – prima a grandi linee, quindi intervenendo per foggiarli più in dettaglio. Ogni oggetto sarà modificabile a piacimento, con strumenti per variarne forma, colori e dimensioni. Partendo, dunque, da una libreria di base (che include dalle spade agli edifici), il progettista sarà in grado di plasmarne i modelli fino a quando non sarà soddisfatto del risultato. L'esempio fatto a Parigi ha visto due generici "granai", posizionati nell'editor su due colline vicine, venire manipolati fino a diventare edifici completamente diversi. La costruzione e l'arredamento degli interni utilizza, invece, il tradizionale sistema a "mattonelle", pur se la grafica è più varia e ci sono parecchie opzioni in più – anche in questo caso legate, soprattutto, alla possibilità di usare texture e colori di base diversi per differenziare ambienti simili. A una nostra domanda specifica, Obsidian ha confermato che si riusciranno a creare oggetti originali in programmi come 3D Studio per poi importarli in *NWN 2*, anche se "la procedura richiederà diversi passaggi non semplici".
È probabile che degli appositi tutorial saranno pubblicati sul sito ufficiale, dopo l'uscita del gioco.

La gestione dei personaggi non giocanti e dei mostri è attualmente gestita da script che agiscono su due livelli: su quello più semplice essi regolano le reazioni del personaggio a una grande varietà di eventi; più script sono dunque combinabili in "blocchi comportamentali" che definiscono il carattere della creatura. Per esempio, a un Paladino potremo associare una morale poco tollerante delle azioni illegali e, parallelamente, uno script di combattimento che lo veda andare all'attacco con poca attenzione per la propria incolumità. Si tratta di un aspetto dell'editor su cui Obsidian sta ancora lavorando, e sono ipotizzabili cambiamenti, ma anche qui l'impegno è di fornire strumenti che favoriscano la caratterizzazione e il gioco di ruolo.

Un ultimo punto è la compatibilità dei vecchi moduli. Sebbene non sia possibile semplicemente aprirli con il nuovo editor e importarli, a causa dei cambiamenti nel motore grafico, molti dei vecchi script rimarranno compatibili, e ciò dovrebbe garantire un "passaggio" moderatamente indolore a chi desidera convertire le sue opere passate.

MONDI INFINITI?

L'ultimo punto toccato dalla presentazione è stata la modalità multiplayer. Ci si potrà incontrare con gli amici via LAN/Internet, sarà consentito realizzare mondi persistenti e, in generale, godere di tutte le funzionalità che hanno reso così interessante l'esperienza del primo *NWN*.

Obsidian non ha voluto definire il numero di persone che potranno partecipare contemporaneamente a una partita, limitandosi a notare che "non sarà fisso, ma limitato solo dalla banda disponibile e dalla complessità dell'avventura".

Malgrado le sue rughe e limitazioni, *NWN* ancora oggi contende a *Morrowind* lo scettro di miglior strumento di espressione creativa per gli appassionati di fantasy e GdR. La politica di "migliorare senza rompere cosa già funzionava" di Obsidian ci ha convinto e attendiamo di vedere cosa la comunità saprà realizzare con le nuove funzionalità del toolset, quando *Neverwinter Nights 2* verrà pubblicato, nel tardo autunno 2006. GIOCHI COMPUTER

IL NOME DELLA ROSA

È difficile incontrare qualcosa di più orripilante dei nomi generati casualmente dal computer nei giochi per PC (anche se alcuni punterebbero il dito contro quelli scelti consciamente dai giocatori per i loro personaggi dei GdR da tavolo). Obsidian ha così deciso di affrontare questo problema in modo radicale, chiedendo l'aiuto di un linguista professionista. Questo specialista ha realizzato nell'arco di mesi un programma che, nelle intenzioni, dovrebbe essere in grado di generare un numero virtualmente infinito di nomi, senza che essi perdano di verosimiglianza o risultino formati da grovigli cacofonici di sillabe.



TITAN



Come indica il suo nome, l'Acropoli di Atene, è una di quelle colline poco elevate che dominano la pianura. Grazie all'opera di Pericle, l'uomo che ha legato in modo indissolubile il suo nome all'Età dell'Oro della storia greca, Atene divenne il centro nevralgico della Lega Attica. E proprio nel capoluogo ellenico, il nostro Raffaello Rusconi ha avuto l'occasione di scambiare quattro chiacchiere con quello che potremmo definire il "Pericle dei videogiochi", ovvero Brian Sullivan, co-creatore della leggendaria serie **Age of Empires** di Microsoft nonché ideatore dell'atteso **Titan Quest**, un gioco ispirato alla mitologia greca e alla storica serie **Diablo** di Blizzard.

QUEST



FILOSOFIA GRECA

Per salire di livello sarà necessario sconfiggere ogni nemico che incontrerete sul vostro cammino. Per ogni mostro abbattuto, guadagnerete un certo quantitativo di punti. Sarà possibile raccogliere oggetti, armi, armature, archi, oro e pozioni di vario tipo sul campo di battaglia, nei forzieri disseminati lungo le aree di gioco oppure dopo aver massacrato gli avversari. Naturalmente, la maggior parte degli oggetti/armi/pozioni potrà essere acquistata dai propri mercanti/venditori di fiducia, cui rifilare anche le suppellettili inutili. Da un punto di vista squisitamente numerico, si parla di oltre 1.000 oggetti (scudi, spade, armature, elmi, ciondoli e molto altro), circa 100.000 oggetti magici e oltre 120 abilità diverse da sviluppare e apprendere nel corso della crescita del proprio personaggio. Per lanciare gli incantesimi ci sarà una barra blu che si ricaricherà più o meno velocemente, mentre quella rossa indicherà lo stato di salute del vostro alter ego.



La qualità grafica è, in alcuni frangenti, impressionante. Date un'occhiata all'acqua che sgorga...



Le ambientazioni e la ricostruzione storica sono di buona fattura.

QUESTI

La trama di *Titan Quest* è suddivisa in una serie di quest principali e secondarie da portare a compimento. Per esempio, dovrete sconfiggere il Centauro Neuss per guadagnare il rispetto di Leonida, successivamente trovare Leonida a Sparta e poi parlare con Timoneus. I personaggi non giocanti rivestono un ruolo primario nel gioco di Iron Lore, visto che saranno loro ad affidarvi le quest e ad aiutarvi a combattere alcuni mostri insidiosi. In ogni area sono disseminate le cosiddette "fontane della rinascita" che non sono altro che i famosi punti di salvataggio. Un'altra interessante introduzione sono i "portali" che vi permetteranno di andare da una parte all'altra della mappa di gioco in pochi istanti.

> **"Volevamo proporre qualcosa di diverso dai soliti GdR d'azione, senza costringere il giocatore a una scelta vincolante sin dall'inizio"**

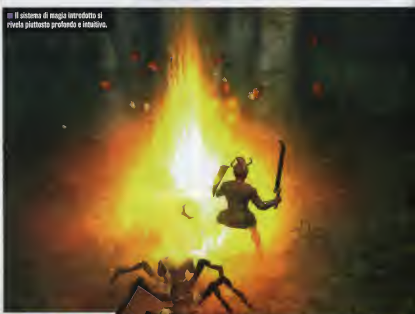
L'idea di creare un GdR tutto azione è nata nel lontano 2000, mentre Brian Sullivan era impegnato nello sviluppo di *Age of Mythology*, e da buon "architetto" ha iniziato a gettare le fondamenta per il suo nuovo ambizioso progetto.

Dice Sullivan: "Ho giocato per molto tempo con tutti i classici GdR da tavolo alla "Dungeons & Dragons", ho provato la maggior parte dei giochi di ruolo apparsi su PC in questi anni. Ma solo la serie *Diablo* ha saputo tenermi incollato al monitor per mesi a massacrare creature a colpi di mouse". La formula creata dai ragazzi di Blizzard era irresistibile e semplice: pochi minuti per comprenderne le meccaniche di gioco, minima esperienza videoludica richiesta e uno sviluppo del proprio personaggio sorprendentemente profondo. "Non sono attratto dai GdR (d'azione) dal taglio più o meno classico quali *Neverwinter Nights* o *Dungeon Siege*, adoro l'immediatezza frenetica e non voglio perdere troppo tempo per decidere quale classe di personaggio utilizzare o quale orientamento sviluppare", ci conferma il game designer americano.

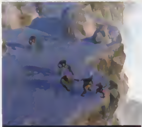
Dopo la fortunata parentesi nel campo degli RTS con Ensemble Studios, Brian Sullivan, insieme al suo miglior amico dai tempi del liceo, si è messo in proprio fondando una società – Iron Lore – con l'intenzione di realizzare nuovi progetti. Nel frattempo, il team di sviluppo è cresciuto di anno in anno fino a raggiungere una quarantina di unità, tutti talenti con una notevole esperienza nel settore videoludico e un ricco curriculum alle spalle. Nel 2004, invece, è stato firmato un importante contratto con THQ, il distributore nipponico famoso negli ultimi tempi per il fantastico RTS *Warhammer 40.000: Dawn of War* per PC e per alcuni "blockbuster" nel campo delle console.

Di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia in questo decennio, ma un degno successore del titolo di Blizzard non si è ancora visto. Appropriarsi della formula magica di *Diablo* sembrava un'operazione alla portata di tutti, ma a giudicare dai risultati conseguiti – probabilmente – non lo era, almeno fino all'avvento di *Titan Quest*. Immediatezza, combattimenti adrenalinici, una veste grafica spettacolare, un elevato tasso di rigiocabilità, una longeva campagna in single player e un innovativo sistema magico, questi sono i punti di forza della prima produzione firmata da Iron Lore.
Sin dalle prime ore di gioco, abbiamo avuto la sensazione che Brian Sullivan e soci siano riusciti a





Il sistema di magia introdotto si rivela piuttosto profondo e intuitivo.

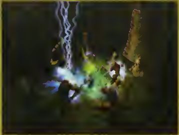


La I.A. dei nemici è piuttosto varia, adottando tattiche diverse nei vostri confronti.



Le armi e gli incantesimi proposti dai ragazzi di Iron Lore raggiungono una varietà stupefacente.

LA CONOSCENZA



Per quanto riguarda la gestione dei poteri, in *Titan Quest* sono state introdotte otto "Mastery" che permetteranno lo sviluppo di numerosi incantesimi. Le otto abilità da padroneggiare sono: Warfare, Storm, Defense, Hunting, Rogue, Earth, Nature e Spirit. La conoscenza perfetta di ogni singola Mastery richiederà il raggiungimento di un determinato numero di punti esperienza: ogni volta che il vostro personaggio aumenterà di livello, potrete spendere tre punti in questo campo. Tutto dovrà essere gestito con un pizzico di saggezza. *Titan Quest* offre, nel complesso, un numero impressionante di incantesimi, tutti ben caratterizzati e con effetti di diverso tipo. A tal proposito, segnaliamo l'introduzione di un'interfaccia ad albero genealogico piuttosto intuitiva, che vi fornirà un quadro dettagliato per sviluppare in modo adeguato ogni Mastery.

impossessarsi della tanto ambita ricetta incantata. "Il nostro obiettivo è quello di rinnovare il genere dei GdR d'azione: vogliamo far immergere il giocatore in un mondo antico, e non troverete solo cumuli di rovine da esplorare, ma civiltà pulsanti di vita con cui interagire", puntualizza Sullivan.

Com'è possibile desumere dal titolo del gioco, il tema ricorrente delle esplorazioni, dei misteri da risolvere e dei combattimenti da affrontare sarà la ricerca dei Titani, le creature scappate dalla prigionia e dal controllo di Zeus e pronte a gettare il mondo nel caos assoluto. Il compito del giocatore consisterà nello scoprire come imprigionare nuovamente queste antiche divinità e salvare l'umanità. Il punto di partenza di questa epica avventura è situato in un piccolo villaggio greco, dove il vostro alter ego apprenderà i primi rudimenti nell'arte del combattimento e della magia. La creazione del personaggio stupisce per essenzialità e immediatezza: è possibile selezionarne solo il sesso e il nome, senza perdere tempo per scegliere il giusto look o l'armamentario più efficace.

Titan Quest, incredibilmente, non presenta classi "predefinite": insomma, non è possibile impersonare maghi, guerrieri o scout, almeno non nel modo convenzionale. "Volevamo proporre qualcosa di diverso dai soliti GdR d'azione, senza costringere il giocatore a una scelta vincolante sin dall'inizio", ci confida il presidente di Iron Lore. "Volevamo introdurre qualcosa di diverso dalle solite classi ispirate a "Dungeons & Dragons". Il nostro obiettivo era quello di sviluppare un nuovo sistema di creazione del personaggio più flessibile e libero di quelli visti finora, dando modo al giocatore di seguire la propria indole in ogni fase e momento di gioco. Si vuole guerriero che privilegi gli attacchi in mischia? Non c'è problema. Si vuole un combattente in grado di evocare creature o lanciare palle di fuoco? Niente ve lo vieta. Sono realizzabili ben 28 tipi di combinazioni diverse per sviluppare il proprio personaggio nel corso di quest'avventura, e tale elemento dovrebbe garantire un elevato livello di rigiocabilità e soddisfare tutti i giocatori".

Ambientato principalmente nell'antica Grecia e in Egitto, *Titan Quest* vi porterà, però, a esplorare gli splendidi Giardini di Babilonia e – sorprendentemente – anche nel continente asiatico, a combattere sulla Grande Muraglia cinese. Che tipo di collegamento storico potrà mai esistere tra questi tre differenti civiltà? "Non posso anticipare nulla della trama principale, ma il sistema di quest principali



Gli effetti grafici degli incantesimi sono ottimamente caratterizzati e cambiano in base alle "mastery".



Il teletrasporto permetterà un accesso istantaneo ai diversi mondi di *Titan Quest*.



Per affrontare un nemico sarà necessario trovare la tattica giusta, così da metterlo KO.

MONDO ANTICO



Molti di voi si domanderanno se il mondo di *Titan Quest* sia generato casualmente ogni volta che si inizia una nuova partita, come succedeva in *Diablo*. La risposta è negativa: gli sviluppatori Iron Lore hanno optato per un'unica area di gioco "fissa". Solo il tempo e i giocatori ci diranno se questa scelta sia stata azzeccata, anche se i movimenti dei nemici e le loro tattiche sono generate casualmente e dovrebbero garantire una certa rigiocabilità. *Titan Quest* prevede tre livelli di difficoltà: noi abbiamo giocato per diverse ore al livello di difficoltà Normale e la sfida ci è sembrata ben calibrata, con aree di gioco e avversari facili da riempire di mazzate e altri particolarmente ostici, nonostante gli oltre novantamila punti esperienza accumulati dal nostro personaggio (diciannovesimo il livello raggiunto) e l'aver completato diverse Mastery (con numerosi incantesimi a disposizione). Gli altri due livelli in cui cimentarsi sono Epico e Leggendario, e garantiranno – a detta degli sviluppatori – una sfida diversa, con quest, nemici e oggetti differenti da affrontare e raccogliere. Per quanto riguarda il multiplayer, purtroppo, non abbiamo potuto provarlo. Brian Sullivan ci ha confermato che sarà supportato, che è prevista una modalità cooperativa (fino a sei giocatori) e che i personaggi potranno essere gettati nelle arene online.

"La campagna single player è lunga e offrirà ai giocatori ben 40 ore di gioco"

e secondarie che abbiamo ideato vi sorprenderà e renderà il plot narrativo fluido e appassionante. Con il proseguo dell'avventura, dopo aver portato a compimento le missioni principali riuscirete a comprendere quello che vi attenderà. Comunque, la campagna single player è lunga e offrirà ai giocatori ben 40 ore di gioco", aggiunge un divertito Brian. Un mondo 3D lussureggiante, una grafica fotorealistica, un'attenzione maniacale per i dettagli: tutto questo è *Titan Quest*.

È facile restare incantati dinnanzi alla riproduzione pixel per pixel di templi greci, villaggi e dungeon (in perfetto stile *Diablo*!), o sorprendersi a contemplare i fili d'erba che si muovono mentre si cammina o la rigogliosa vegetazione circostante. Ogni "location" riesce a trasmettere un fascino unico, mentre la diversa topografia dei terreni garantisce una maggiore profondità strategica. L'area di gioco è completamente zoomabile, mentre la telecamera non è ruotabile, ma non preoccupatevi: l'inquadratura proposta è sempre quella ideale.

Il lavoro svolto fin qui dagli artisti e dai grafici di Iron Lore è stupefacente. A tal proposito, Brian ci tiene a specificare: "Il motore 3D lo abbiamo sviluppato interamente noi, anche perché quando abbiamo concepito *Titan Quest* non esisteva una tecnologia sufficientemente potente e versatile per soddisfare le nostre richieste".

Anche la fisica di gioco è opera dei ragazzi di Iron Lore. Basta prestare attenzione ai movimenti dei mostri, a come "rimbalzano" dopo un attacco a base di palle di fuoco o a come perdono un'arma sul campo di battaglia, per restare a bocca aperta. La maggior parte delle creature proposte da *Titan Quest* si rifà alla mitologia greco/egiziana, con interessanti ibridi e varianti più o meno riuscite (gli uomini Tigre nel continente asiatico). Ogni essere si dimostra animato in modo convincente e basterà ricorrere allo zoom per accorgersene. L'Intelligenza Artificiale dei nemici è particolarmente sofisticata e gli avversari cambiano continuamente tattica e luogo dove attaccarvi. Alle volte sarete bersaglio di interi gruppi, in altri casi si faranno avanti singolarmente.

Mancano un paio di mesi all'uscita di *Titan Quest* e il titolo di Iron Lore necessita di qualche ritocco e di un maggior bilanciamento. Comunque, il nostro "Pericle" Brian Sullivan è riuscito – ancora una volta – a centrare il bersaglio: pertanto, vi consigliamo caldamente di dotarvi di qualche mouse di riserva.







"È un gioco in cui è possibile decidere cosa fare e come farlo"
Cevat Yerli, CEO di Crytek

SEGNI PARTICOLARI

- **Sviluppatore:** Crytek
- **Casa:** EA
- **Internet:** www.crytek.com
- **Uscita prevista:** Inverno 2006
- **Giochi precedenti:** Per ora, Crytek ha sviluppato un solo gioco, che però conta come dieci titoli "normali": il fantastico FPS *Far Cry*, che ogni giocatore degno di questo nome considera un capolavoro – e molti lo ritengono il migliore mai uscito per PC. Se non lo avete ancora provato, potete rimediare a questa macchia nella vostra carriera di videogiocatori comprando la versione economica, appena pubblicata da Ubisoft.





CRYSIS

Come un meteorite invisibile ai radar, un paio di mesi fa gli autori del fantastico *Far Cry* hanno annunciato di essere al lavoro su un nuovo FPS, di aver cambiato publisher e di essere a buon punto con i lavori. Paolo Paglianti ha preso la sua tuta stealth XXXL e si è infiltrato oltre le linee nemiche, solo per GMC!

"QUALI sono i tre difetti principali di *Far Cry?*" è una domanda impegnativa: criticare quello che molti giocatori considerano ancora oggi, a due anni dalla sua uscita, il miglior FPS mai realizzato può essere quasi rischioso.

Ma visto che a farla è Cevat Yerli, il presidente di Crytek, quindi il "papà" di *Far Cry*, non vediamo l'ora di conoscere anche la risposta, che arriva immediatamente: "La trama, la difficoltà eccessiva e la mancanza di quicksave". Sull'ultimo punto, ci sentiamo di dargli ragione, dato che ricordiamo ancora i punti del suo precedente capolavoro in cui abbiamo maledetto la mancanza del salvataggio libero. Sulla trama e sulla difficoltà, invece, preferiamo sentire cosa ha da dire: "Secondo noi, il gioco diventava sempre più difficile, con orde di mutanti e nemici molto potenti che lo rendevano eccessivamente arduo da completare; e proprio la presenza dei mutanti dava un senso "sbagliato" a *Far Cry*, rendeva cioè la trama surreale e artificiosa".

Per questo motivo, il loro nuovo attesissimo, sconvolgente e affascinante titolo *Crysis* conterà su una trama molto più verosimile e coerente, in cui i nemici non si moltiplicano a dismisura da un certo punto in poi, solo per rendere più complicata la vita del giocatore. "Ci siamo chiesti quale potesse essere il nemico più interessante e intelligente da mettere contro il giocatore e la risposta è stata una sola: gli alieni!".

Per quanto riguarda la trama, sembra quella di un film di fantascienza. Come abbiamo già detto in occasione del primo articolo su *Crysis* (GMC di marzo), nel 2019 gli scienziati della NASA individuano un meteorite che sta cadendo sulla Terra e seguono la sua traiettoria verso un'isola sperduta nel Pacifico. Tuttavia, il fatto che il meteorite riduca la velocità poco prima dell'impatto insospettisce i vertici militari americani, che in un batter d'occhio radunano una potente flotta per andare a esaminare da vicino il "meteorite": purtroppo, la flotta statunitense arriva in ritardo, dato che gli arci-nemici dello Zio Sam, i nordcoreani, sono stati più veloci e hanno cinto l'isola con una barriera militare inviolabile, a meno di scatenare la terza guerra mondiale. E qui entrate in gioco voi.

Nei panni di Jake Dunn, membro del gruppo d'intervento più segreto, massiccio e pericoloso mai creato dall'autore di un tecno-thriller militare, dovrete superare la cortina di ferro calata nell'Estremo Oriente, infiltrarvi tra diverse divisioni nordcoreane decise a farvi a pezzi solo a sentire il vostro odore yankee, e scoprire cosa sta succedendo.

Crytek ci anticipa solo che il meteorite è, in realtà, un'astronave aliena alta due chilometri, che dopo poco tempo dall'impatto si "apre" e inizia a congelare l'ambiente circostante, modificando in modo significativo il clima terrestre. L'invasione extraterrestre è iniziata!

"Il gioco è diviso in tre fasi", dice Cevat, "nella prima dovrete combattere contro un avversario simile a voi, ovvero le truppe nordcoreane, nell'ambiente tropicale dell'isola. Quando il meteorite si svela per quello che è in realtà, dovrete "allearvi" con i coreani contro il nemico comune e sfidare gli alieni e i loro mezzi d'assalto nella porzione ghiacciata dell'isola.

MEGLIO POCHI, MA BUONI



Cevat ci tiene a sottolineare che *Crysis* impegnerà il giocatore per metà tempo rispetto a *Far Cry*: "Il nostro obiettivo è una durata di circa 10 ore". È la prima volta che uno sviluppatore si vanta di ridurre le longevità del suo secondo titolo rispetto al primo, quindi chiediamo delucidazioni: "Giocherete metà tempo, è vero, ma ogni ora sarà tre volte più intensa".

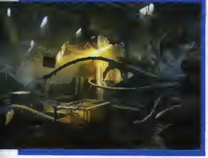
MEGLIO DI UN FILM?

Inutile dire che la grafica di *Crysis* è fantastica, le immagini presenti in queste pagine parlano da sole. Abbiamo chiesto a Cevat quando i giochi per PC saranno simili a quello che vediamo nei film: "Molto presto! Tenete presente che tutto ciò che avete visto finora è *Crysis* in DirectX 9. Giocandoci in DirectX 10, l'esperienza sarà molto più intensa e spettacolare". Cosa cambia da DX9 a DX10? "Tutti gli effetti video ne trarranno vantaggio, dall'HDR al blur; ogni elemento sarà più definito". *Crysis* sarà, però, perfettamente godibile anche su macchine con DX9. Il gioco rischierà di uscire in ritardo se Windows Vista verrà ulteriormente posticipato? "Assolutamente no. *Crysis* non è collegato in alcun modo a Microsoft e visto che il *core* di Vista è già pronto, non avremo ritardi".



L'ALIENO NASCOSTO

Un po' come in "Alien", Crytek conta molto sui propri extraterrestri invasori, a tal punto che li vedrete solo nell'ultima ora di gioco. "Prima combatterete contro altri umani e mezzi robotici, oppure vedrete qualche mezzo controllato dagli alieni, ma non avrete nessuna indicazione su come siano fatti per davvero". Crytek ha "lavorato" sul loro aspetto per due anni e assicura che sarà la razza aliena più originale e affascinante mai vista in un FPS. Noi, nel frattempo, teniamo a portata di mano un fucile a pompa.





I nemici, nella prima fase del gioco, sono "solo" i coreani del nord, che hanno trasferito sull'isola quantità immani di soldati e mezzi pesanti.



In questa visuale dall'alto dell'isola, si notano le strutture militari coreane.

"Vogliamo dare al giocatore molte opzioni, ma non obbligarlo a usarle"

Bernd Diemer, senior game designer di Crytek

QUANDO CI VUOLE IL FISICO

Abbiamo chiesto a Cevat come mai Crytek abbia sviluppato un motore fisico "su misura", invece di utilizzare un middleware come Havok: "Semplicemente, volevamo poter fare tutto quello che avevamo in mente: nessun motore fisico già esistente ce lo permetteva. Per esempio, eravamo particolarmente interessati all'interazione con la vegetazione, mentre ci importava meno di poter "spostare" ogni singolo oggetto su schermo". E vedendo i soldati "spostare" le gigantesche foglie presenti sull'isola, o gli alberi spezzarsi e cadere al suolo dopo una cannonata, non possiamo dar loro torto...



L'interno della portaerei, prima dell'attacco alieno. Notate le ombre soffuse proiettate dal manicotto antincendio sulla destra.



Le battaglie nella fitta vegetazione tropicale sono particolarmente cruente: esplosioni e proiettili spazzano il fogliame e abbattono gli arbusti meno resistenti.

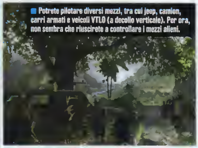
Infine, nell'ultima sezione, una volta entrati nella nave spaziale, vi confronterete con gli alieni veri e propri, in un ambiente a zero G che, ne siamo sicuri, offrirà parecchi spunti interessanti e originali anche ai veterani degli FPS".

Per darci un assaggio di *Crysis*, Cevat ci mostra una porzione di un livello ambientato sulla portaerei americana, proprio mentre gli alieni la stanno attaccando. La dimostrazione inizia in una cabina piena di fumo, in cui la luce delle lampade rosse di emergenza passa a stento e in modo diffuso. Sembra di assistere a un film, dato che non solo tutti gli oggetti che vediamo sono estremamente caratterizzati, ma anche gli esseri umani che intravediamo tra fumo e fiamme si muovono in modo incredibilmente realistico e naturale. Il nostro alter ego aiuta marinai e soldati intrappolati in diverse situazioni disperate, ricorrendo alle fantastiche proprietà della sua tuta da combattimento: "Finora, abbiamo visto giochi in cui il personaggio principale aveva delle abilità fisse – come nella maggior parte degli FPS – o delle caratteristiche migliorabili nel corso della partita, come nei GdR. In *Crysis*, per la prima volta, il protagonista è in grado di "variare" durante il gioco le proprie abilità". La tuta permette, infatti, di potenziare la difesa, la forza o la velocità di chi la indossa: ecco quindi che per muoversi più rapidamente attraverso le fiamme viene aumentata la velocità, mentre per spostare un missile lungo tre-quattro metri viene aumentata la forza, il tutto tramite un'interfaccia veloce e intuitiva simile a quella di *Deus Ex: Invisible War*.

In una stanza sventrata da una cannonata aliena, Jake Dunn incontra anche una specie di piovra meccanica piena di luci blu e la fa saltare in aria con un M16 dal look avveniristico: Cevat sottolinea, però, che non si tratta di un "vero" alieno, ma di un essere robotico che gli extraterrestri usano come "soldato". In ogni caso, non possiamo non ammirarne i movimenti quasi ipnotici prima che una sventagliata di proiettili lo faccia in mille pezzi. "Anche le armi sono completamente modificabili: sarete liberi di aggiungere e togliere degli upgrade per trasformarle e renderle sempre più specifiche e letali. Ogni arma ha un numero variabile di "agganci" e potrete aggiungere un mirino laser, l'ottica di precisione, un silenziatore, e via dicendo. Sarà consentito persino creare degli abbinamenti poco sensati, come per esempio mettere un cannocchiale sopra un fucile a pompa!". L'M16 ne aveva tre e venivano visualizzati "inclinando" di lato l'arma: Crytek ci ha anche informato che saranno comunque disponibili dei settaggi già pronti: premendo un solo tasto, potrete rendere l'arma imbracciata istantaneamente "da cecchino", per esempio. Sempre a proposito di armi, sarete in grado di modificare anche le munizioni: oltre ai soliti proiettili che bucano i nemici o li fanno esplodere,

CRISI DI GRUPPO

"Mentre il multiplayer di *Far Cry* è stato inserito all'ultimo, quello di *Crysis* è stato sviluppato in parallelo con il single player, dunque sarà senza dubbio migliore": Cevat non ha dubbi sul fatto che, al momento dell'uscita del gioco, le arene online si riempiranno di emuli dell'eroe Jake Dunn. Il multiplayer vedrà umani contro umani (niente alieni, almeno per ora) e prevederà una sorta di inedita "gestione economica", che consentirà allo schieramento più abile di usare mezzi migliori e in maggior numero.



Potrete pilotare diversi mezzi, tra cui jeep, camion, carri armati e veicoli VTLO (a decollo verticale). Per ora, non sembra che riuscirete a controllare i mezzi alieni.



Nella seconda "sezione" di *Crysis* dovrete vedervela con un ambiente totalmente congelato, e tenere gli occhi ben aperti per evitare di fare la fine dei ghiaccioli.

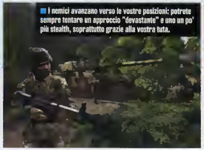
PERSONAGGI VIVI

Secondo Crytek: "Anche la trama di *Crysis* sarà dinamica. Incontrerete diversi personaggi "speciali", come alcuni dei vostri compagni incursori, il cui destino non sarà scritto: potranno rimanere uccisi durante la partita, per esempio, e ciò non porterà al Game Over. Perdere un alleato al terzo livello significherà che non potrà fare qualcosa di importante al settimo livello, rendendovi la vita molto più difficile".



INTELLIGENZA SUPERIORE

Un punto su cui Crytek non intende scendere e compromessi è l'Intelligenza Artificiale: "In *Far Cry*, i nemici umani erano piuttosto intelligenti; purtroppo, per una scelta di design non particolarmente azzeccata, il gioco subiva un'involuzione, dato che gli avversari dei livelli più avanzati erano meno intelligenti, essendo mutanti che, di fatto, sparavano al giocatore o gli correvano addosso". In *Crysis*, i nemici saranno intelligenti, in grado di attuare tattiche militari di squadra; "vedranno" e "sentiranno" come voi, quindi potrete ingannarli ed eluderli. E non solo con il sasso di *Far Cry*.



I nemici avanzano verso le vostre posizioni: potrete sempre tentare un approccio "devastante" e uno un po' più stealth, soprattutto grazie alla vostra tuta.



Un mostruoso alieno tentacolato ha chiuso il livello mostratoci da Crytek.

potrete sparare un proiettile speciale che crea del rumore (quindi attira ogni nemico nell'area), uno in grado di stordire gli avversari umani e, infine, un proiettile che in pratica è un GPS ridotto ai minimi termini e che vi permetterà di seguire il nemico colpito grazie al vostro radar. Ciò aprirà la porta ad azioni molto elaborate: per esempio, potrete far allontanare un gruppo di guardie coreane sparando il proiettile "rumoroso" su un albero lontano, stordire l'ultima guardia rimasta e colpire il mezzo alieno che stavano controllando con il GPS, per poi sparire nella giungla e seguirlo mentre lo spostano stando ben nascosti nella vegetazione.

Il nostro eroe, intanto, ha trovato quello che sembra il suo comandante bloccato sotto una sbarra di metallo pesantissima: si avvicina e "usa" la sbarra per scaraventarla lontano, liberando il graduato ferito che si mette subito ad abbaiare ordini sulle priorità e le cose da fare: "Potrete interagire con parecchi oggetti e, grazie al sistema fisico integrato nel gioco, spostarli o lanciarli – un bel passo avanti rispetto ai sassi di *Far Cry*".

Arrivati sul ponte della portaerei, ci rendiamo conto che la situazione è disperata: vediamo detriti e rottami dappertutto e parecchi soldati che stanno sparando a un punto imprecisato a circa quindici metri sopra il ponte stesso. Dal fumo delle esplosioni e delle fiamme emerge un gigantesco mezzo alieno (Cevat lo definisce un "mini boss di fine livello" – chissà come saranno quelli "mega"!), che si diverte a prendere elicotteri con una delle sue otto zampe bioniche e a scaraventarli da tutte le parti, oltre a ghiacciare a vista ogni soldato americano con un raggio della morte in perfetto stile B-Movie. Grazie alla sua tuta potenziata, il nostro alter ego prende un lanciarazzi e, selezionando la velocità massima, si infila tra le "gambe" dell'alieno e lo tempesta di colpi. Da questo punto di vista "preferenziale", possiamo esaminare le "zampe" che sembrano, ancora una volta, appartenere a un film più che a un videogioco, e non solo per la quantità allucinante di dettagli per centimetro quadrato, come gli anelli alle giunture e le "unghie" in fondo al "piede", ma per il modo estremamente naturale con cui il mezzo si muove, che lo fa sembrare quasi un animale meccanico. Per finirlo, viene utilizzato un'ottica laser speciale, che consente di mirare verso un punto specifico dell'alieno e "illuminarlo", permettendo a un elicottero alleato di colpirlo con precisione chirurgica.

Il livello si conclude con un veicolo VTLO che raccoglie il nostro eroe e lo porta verso l'isola, sorvolando la flotta americana in rovina. E mentre il futuristico mezzo supera le navi in fiamme, verso i misteriosi alieni amanti del ghiaccio, l'unica cosa che vogliamo realmente sapere è: "quando potremo giocare a *Crysis*?". GIOCHI COMPUTER



BioSho







Dal futuro remoto al passato recente. Dalle profondità dello spazio a quelle dell'oceano. Da *System Shock 2* a *BioShock*, Irrational Games reinventa se stessa, in un seguito spirituale che già sa di capolavoro.

SONO passati circa sette anni da *System Shock 2*, ma il ricordo di quell'avventura fantascientifica a metà strada tra lo sparatutto in soggettiva, il survival horror e il GdR è probabilmente fra i più vividi nella memoria di chi ci ha giocato.

Non tanto per l'indiscutibile qualità del titolo nel suo complesso, quanto per l'opprimente clima di terrore che accompagnava le traversate dell'astronave Von Braun e i confronti con le cyborg-depravazioni prodotte dalla parassitaria coscienza collettiva nota come The Many.

Sebbene ambientato in luoghi e tempi completamente diversi, *BioShock* è chiaramente il seguito spirituale di quella terribile esperienza. Siamo nei primi Anni '60 e l'avventura ha inizio sott'acqua. Disorientati, cominciamo a nuotare verso la superficie, facendoci strada fra una processione di detriti che lentamente discende verso l'abisso sottostante. Una volta riemersi, ci accolgono due brutte notizie. La prima è che, a giudicare dalle fiamme, dai cadaveri e dai rottami di un aereo che ci galleggiano intorno, non siamo qui in vacanza, ma come sopravvissuti a un terribile incidente. La seconda è che non c'è terra in vista.

Nessuna sequenza introduttiva spiega gli eventi che hanno condotto a questa infelice situazione, obbligandoci a fare affidamento sull'istinto di sopravvivenza. E così, scrutando l'orizzonte in cerca di aiuto, scorgiamo qualcosa di strano: un faro dall'architettura art deco troneggia sull'oceano, a poche bracciate da noi. Una volta raggiunta la struttura, ci imbattiamo in una batisfera con il portellone spalancato. Non avendo alternative, saliamo a bordo, premiamo un pulsante, il portellone si chiude e intraprendiamo un'agghiacciante discesa



Lo stile grafico è senz'altro particolare, nonché ragione del fascino che pervade l'intero progetto. Il gioco sfrutta il motore Unreal Engine 3.



La scelta di una bambina nel ruolo del Gatherer innesca drammatici conflitti interni nel giocatore, chiamato a decidere se ucciderla o meno.

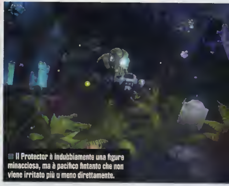
ACQUA OVUNQUE

Due componenti del team di sviluppo sono concentrati unicamente sulla realizzazione dell'acqua, un elemento grafico importantissimo, considerata l'ambientazione sottomarina. La città di Rapture, infatti, è ormai un colabrodo e fra rivoli, sbuffi e cascate d'acqua è forte la sensazione di umidità trasmessa dall'ambiente. Di certo non conforta lo stridio metallico prodotto, di tanto in tanto, dalle lamiere sotto pressione...





Come se il titolo non bastasse a ricordare l'eredità di *System Shock 2*, anche l'interfaccia grafica rimanda al capolavoro di Irrational.



Il Protector è indubbiamente una figura minacciosa, ma è pacifico fintanto che non viene irritato più o meno direttamente.

"Nulla è calcolato in *BioShock*. Rapture è esplorabile liberamente"

verso il blu profondo. Lentamente, la luce si arrende all'oscurità, la fauna di superficie lascia il posto alle mostruosità degli abissi e, proprio quando sembra non ci sia più nulla da vedere, i fari della batisfera illuminano l'impensabile: un'insegna pubblicitaria. E dopo di lei un palazzo, e poi due, e poi cinque e poi... Benvenuti nella città sottomarina di Rapture. O meglio, in ciò che ne è rimasto.

Concepita dallo scienziato russo Andrew Ryan nel 1946, Rapture voleva essere un luogo in cui i migliori uomini del pianeta avrebbero potuto condurre le loro vite eccezionali in un regime di piena libertà di espressione delle rispettive capacità. Scienziati, ricercatori, artisti, imprenditori e persino atleti erano giunti qui per costruire insieme a Ryan un paradiso in terra. O meglio, subacqueo. O meglio ancora, una utopia.

Ci vuole poco a capire che qualcosa dev'essere andato terribilmente storto. Basta contare i cadaveri sparpagliati lungo le splendide architetture art deco. Architetture che, lentamente, l'oceano sta reclamando. È un luogo umido, illuminato da neon intermittenti, ancora punteggiato dai segni di una vita passata, ma inconfondibilmente morto. E quella vita passata non pare si sia conclusa in modo pacifico. I giorni scorrevano felici in Rapture, finché due scienziati non hanno fatto una scoperta che avrebbe cambiato per sempre il destino di tutti: una lumaca marina in grado di produrre una sostanza contenente cellule staminali. Battezzata Adam, questa sostanza permetteva di curare malattie come il cancro, di diventare più intelligenti, più veloci, più forti. Ma per quanto eccellenti fossero i cervelli radunatisi in Rapture, l'avidità prese il sopravvento sul buon senso e la guerra per il controllo dell'Adam finì per provocare l'autodistruzione del sogno di Ryan.

Durante questa guerra, tanto i soldati quanto i civili avevano cominciato ad assumere l'Adam per auto-modificarsi e avere così più speranze di sopravvivere al conflitto.Il problema è che le modifiche sono degenerate in aberrazioni, e quelle aberrazioni sono i nuovi abitanti della Rapture in cui il giocatore ha appena messo piede.

Esattamente come *System Shock 2*, *BioShock* si delinea come uno sparatutto in prima persona dai forti connotati horror, e in cui la componente GdR si manifesta attraverso le modifiche cui il protagonista potrà sottoporsi impiegando l'Adam. Prima che iniziate a temere che si tratti di una sorta di remake sottomarino del capolavoro di Irrational Games (il che non sarebbe di per sé cosa malvagia), aspettate di sentire il resto.

In *BioShock* il giocatore interagisce liberamente con un universo autonomo, innescando situazioni non necessariamente previste dai programmatori. Nulla è calcolato in *BioShock*. Rapture è esplorabile liberamente, in lungo e in largo, da cima a fondo, e tutto ciò che accade al suo interno è il frutto naturale delle decisioni prese dal giocatore. Un particolare ecosistema regola i rapporti fra le varie creature presenti; rapporti di cui bisognerà approfittare per sperare di uscire vivi da questo inferno sottomarino.

C'è dell'altro. Con l'incalzare della guerra, le scorte "naturali" di Adam si erano esaurite costringendo Ryan a cercare fonti di approvvigionamento alternative. E le ha trovate: nei cadaveri. Al fine di recuperare l'Adam dai corpi di chi l'aveva assunto, Ryan ebbe l'idea di creare un piccolo esercito di bambine geneticamente modificate chiamate Gatherer (raccoglitori o assimilatori, in inglese), in grado



SEGNI PARTICOLARI

- **Sviluppatore:** Irrational Games
- **Casa:** 2K Games
- **Internet:** www.irrationalgames.com www.2kgames.com
- **Uscita prevista:** 2007
- **Giochi precedenti:** Fondata nel 1997, Irrational Games è in realtà composta da due studi, uno a Canberra, in Australia, l'altro nel Quincy, vicino Boston, USA. Dopo l'eccezionale esordio con *System Shock 2*, la casa ha prodotto titoli di buona caratura quali *SWAT 4*, *Freedom Force* e *Tribes: Vengeance*.

Segno di una guerra protratta oltre i limiti dell'umana resistenza, tutte le armi sono di fatto assemblaggi di parti meccaniche estratte altrove e appositamente modificate.

di processare l'Adam estratto dai cadaveri per renderlo riutilizzabile. La procedura di raccolta è tanto semplice quanto disgustosa. Brandendo un'enorme siringa, le Gatherer perlustrano continuamente l'ambiente di gioco in cerca di "sorgenti". Dopo aver infilzato il corpo e riempito la siringa, ne bevono il contenuto, per poi rilasciare il distillato di Adam attraverso le loro "secrezioni intestinali", per usare le esatte parole degli sviluppatori.

Dal momento che le Gatherer sono praticamente contenitori ambulanti di Adam, viene naturale chiedersi come riescano a sopravvivere entro le mura di Rapture. La risposta a questa domanda ha la forma possente e minacciosa del Protector, la creatura più forte di *BioShock*. Ogni Gatherer è accompagnata da uno di questi imponenti palombari armati, silenziose e fedeli guardie del corpo che è bene evitare di indispettire. Normalmente neutrali alla vista del giocatore, infatti, non esiteranno ad attaccarlo laddove questi dovesse attentare alla vita della piccola estrattrice. Dal momento che avrete bisogno dell'Adam per potenziarvi, nasce l'esigenza di trovare un modo per avvicinare una Gatherer senza subire le reazioni del Protector. Ed è qui che entra in gioco l'ecosistema allestito da Irrational, con il giocatore impegnato a dirottare l'attenzione dei Protector verso gli altri abitanti ostili di Rapture per avere via libera alla fonte di Adam. Inoltre, dal momento che le Gatherer si nascondono nei condotti d'aerazione in attesa che un Protector arrivi in zona per offrire copertura, il giocatore può allestire strategie di pedinamento, per far sì che il maestoso combattente lo porti verso la sua potenziale scorta di Adam.

Ci sarebbe ancora altro da scrivere su *BioShock* (tutta la componente GdR promette una profondità notevole, per esempio), ma per ora vi sia sufficiente questo breve e gustoso assaggio, in attesa di futuri aggiornamenti. Chiaramente, Irrational Games ha per le mani un progetto eccezionale, innovativo e stilisticamente unico, nonché il talento per trasporlo in un gioco che non deluda le aspettative. Purtroppo, ci sarà da attendere ancora un anno prima di avventurarsi in questo "*System Shock* di nuova generazione", ma va bene così. I capolavori richiedono tempo.



Lo stile Anni '60 dona un tratto vagamente malinconico agli scenari, resti di una città sorta su ideali positivi, ma crollata sotto il peso dell'avidità.



La fisica non sarà un aspetto rilevante di *BioShock*. Il team di sviluppo è convinto che più se ne mette, più il giocatore ne pretende. E allora tanto vale limitarla all'indispensabile.

i creativi si mettono a nudo

La Game Developers Conference è, da quasi vent'anni, l'appuntamento fondamentale per la comunità degli sviluppatori di videogiochi: Matteo Bittanti era lì per GMC!



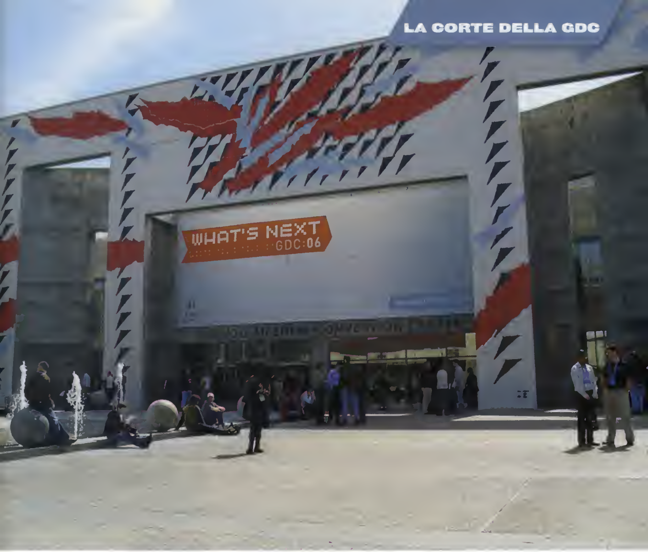
COME ogni anno, i rappresentanti dell'industria videoludica si sono dati appuntamento nella capitale della Silicon Valley per stilare un bilancio e delineare i possibili scenari futuri. Non a caso, il tema portante della Game Developers Conference 2006 era *What's Next*.

Dal 20 al 24 marzo, il Convention Center di San José è stato letteralmente preso d'assalto da game designer, producer, programmatori, artisti, ma anche accademici e giornalisti, tutti desiderosi di confrontarsi su come potrebbe essere il divertimento elettronico l'anno prossimo o tra un quinquennio. Oltre 12.000 visitatori hanno discusso animatamente su temi che spaziavano dal potenziale didattico dei giochi al futuro del mobile entertainment; dall'avvento di nuove tecnologie alle forme di distribuzione di contenuti digitali più innovative. Il tutto "spalmato" in oltre trecento presentazioni, tavole rotonde, workshop e seminari. È chiaramente impossibile sintetizzare in poche pagine un evento di una simile portata, ma cercheremo di portare in primo piano alcuni aspetti particolarmente importanti.

Will Wright e la simulazione del tutto

Per quanto sia difficile negare la sempre maggiore rilevanza delle console nel panorama videoludico, l'opera di Will Wright, il geniale game designer di Maxis Studios, conferma che il personal computer resta la piattaforma privilegiata in termini di creatività, innovazione e originalità.

Di fronte ai tremila spettatori del Civic Auditorium di San José, il creatore di *The Sims* ha raccontato nei minimi dettagli il processo di sviluppo di *Spore*, l'attesissima simulazione "totale". Come ricorderete, Wright aveva scelto proprio la GDC per rivelare al mondo il suo nuovo progetto. A un anno di distanza da quella memorabile presentazione, l'autore di *SimCity* ha nuovamente intrattenuto il pubblico con un intervento intitolato "Why I Get Obsessed with My Game Design Research" (ovvero, "Perché mi faccio ossessionare dalla ricerca in fase di progettazione"), discutendo – tra le altre cose – di astrobiologia, delle probabilità dell'esistenza di forme di vita aliene e del programma spaziale dell'ex Unione Sovietica.



In sessanta appassionanti minuti, Wright ha rivelato che lo sviluppo di *Spore* ha richiesto quasi cinque anni, la maggior parte dei quali spesi in ricerca e progettazione. "Il game design", ha detto Wright, "è una strategia ermeneutica (ovvero, una ricerca critica interpretativa), non una semplice procedura produttiva. Creare videogame ci permette di comprendere meglio il mondo in cui viviamo e di migliorare le nostre capacità cognitive".

In altre parole, non esiste un medium capace di stimolare l'intelletto quanto il videogioco. Wright ha dichiarato che l'ossessione per un tema – dalla fantascienza ai videogiochi – è salutare, perché consente di canalizzare l'attenzione su un unico obiettivo, di accrescere la produttività e di imparare qualcosa di nuovo. Il game designer ha ammesso il suo debito nei confronti di Stanley Kubrick, un regista noto per la cura che dedicava alla fase di produzione. Dall'autore di "2001: Odissea nello Spazio" Wright ha imparato a eliminare quell'inutile zavorra (idee, suggestioni, trovate) che finisce spesso per appesantire prodotti altrimenti brillanti.

"Creare un videogame permette di comprendere meglio il mondo in cui viviamo" **– Will Wright**

Secondo Wright, un game designer dovrebbe puntare sempre a migliorare la propria offerta su quattro fronti: innovazione, rischio, divertimento e messaggi. In termini di innovazione, *Spore* si fonda sulla nozione di contenuti procedurali (ridefiniti, nel corso della presentazione, "generativi").

In altre parole, *Spore* è stato appositamente progettato per consentire agli utenti di produrre i più disparati elementi del gioco, modificando, in tempo reale, la meccanica ludica. Scegliere la via dell'innovazione, ha precisato Wright, significa assumersi rischi – tecnologici, produttivi, commerciali e "politici" (un insuccesso clamoroso può seriamente compromettere la carriera di un game designer). Wright ritiene, però, che la qualità più importante di *Spore* risieda nel suo "messaggio profondo": l'aspetto didattico si riferisce alla complessità del sistema che ambisce a simulare, ovvero l'universo in quanto tale.

"Le forme di vita possono manifestarsi a molti livelli – dai batteri contenuti nelle comete e nei recessi dei pianeti, alle onde elettromagnetiche, ai classici alieni dei film di fantascienza. *Spore* vuole simulare *tutto* questo: l'universo, uno spazio complesso, tridimensionale, vivo e pulsante". Wright è stato salutato con un interminabile applauso.



■ *Tabula Rasa*, l'ambizioso MMOG di Richard Garriott, avrebbe dovuto rivoluzionare un genere ancora acerbo. Ma il processo di sviluppo si è rivelato un vero calvario.

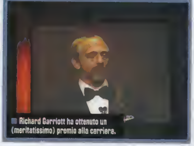






GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

Come di consueto, la comunità videoludica si è riunita a San José per premiare i migliori giochi dell'anno. I riconoscimenti più importanti sono andati a titoli per console come *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment) e *Guitar Hero* (Harmonix) per PlayStation 2, nonché *Nintendogs* (Nintendo) per Nintendo DS. L'innovativo simulatore di cuccioli è stato premiato nelle categorie "Innovazione" e "Tecnologia". *Shadow of the Colossus*, il sequel spirituale di *Ico*, si è aggiudicato ben cinque premi nelle categorie "Innovazione", "Character Design", "Game Design", "Visual Arts" e "Miglior Gioco dell'Anno". Un autentico trionfo che assume i contorni della rivincita – il precedente gioco di Fumito Ueda, pur avendo riscosso grandi elogi dalla critica, non aveva ottenuto altrettanti riscontri commerciali. Double Fine, il nuovo studio di sviluppo diretto da Tim Schafer, l'autore del brillante *Psychonauts*, è stato premiato nella categoria delle matricole. Lo stesso Schafer, insieme al collega Erik Wolpaw, ha ricevuto un riconoscimento per la migliore "Sceneggiatura" per il mai troppo lodato *Psychonauts*. Il premio "Penguin", invece, è andato a Will Crowther e Don Woods, ideatori del primo adventure game della storia, *Adventure* (1976), mentre Richard Garriott, papà della serie di *Ultima*, ha ricevuto un meritato riconoscimento alla carriera. Il titolo di "Maverick", dedicato ai programmatori "ribelli", è andato al team di Harmonix, autore di alcuni dei più importanti music game di sempre, da *Amplitude* al già citato *Guitar Hero* (vincitore di un premio nelle categorie "Innovazione" e "Audio"). Ultimo, ma non meno importante, il designer Chris Hacker ha ricevuto un riconoscimento per i suoi studi nell'ambito delle animazioni procedurali.



■ Richard Garriott ha ottenuto un (meritatissimo) premio alla carriera.

Richard Garriott fa Tabula Rasa

In un'avvincente presentazione-confessione, Richard Garriott, fondatore di Origin e ideatore della saga di *Ultima*, ha rivelato i problemi che hanno afflitto il processo di sviluppo di *Tabula Rasa*, ambizioso MMOG (Massively Multiplayer Online Game, ovvero gioco multiplayer online di massa) di NCsoft.

Com'è noto, nel 2001 Garriott ha fondato Destination Games con l'obiettivo di creare "il MMOG definitivo". Secondo Garriott, infatti, l'offerta attuale è penalizzata da esperienze ludiche ripetitive, monotone e, alla lunga, frustranti. *Tabula Rasa* era stato appositamente concepito per superare questo vicolo cieco. Il MMOG, ibrido e innovativo, avrebbe dovuto unire il fascino delle proposte coreane con la filosofia ludica occidentale. La fusione, come sappiamo, ha avuto immediate ripercussioni commerciali: nel maggio del 2001, Destination Games è stata rilevata da NCsoft. Combinando risorse e talenti provenienti dai campi più disparati – membri dei team di *Ultima Online*, *Wing Commander* e *Lineage* – Garriott ha messo insieme quello che è passato alla storia come il "dream team" dei MMOG. L'obiettivo? Creare LA killer application di un genere sul punto di esplodere.

Come spesso avviene – vedi il tracollo del Real Madrid per eccesso di ego e mancanza di coordinamento – la proliferazione di talenti ha prodotto disastri. "Troppi cuochi in cucina", ha spiegato Garriott, "non producono pietanze appetitose". Problemi di carattere tecnico, strategico e perfino comunicativo hanno gravemente compromesso lo sviluppo di *Tabula Rasa*. Disorganizzazione, incomprensioni e divergenze creative hanno rischiato di uccidere il progetto. Nell'autunno del 2004, esasperato dalla situazione, Garriott ha deciso di mettere in pausa lo sviluppo, "resettare" il tutto e ripartire da zero, o quasi.

Dopo aver modificato le risorse tecnologiche e le premesse alla base del gioco, *Tabula Rasa* è tornato in carreggiata. I costi, tuttavia, sono stati altissimi. La "purga" ha comportato, tra le altre cose, la riprogrammazione del 75% del codice, la ridefinizione completa dell'iconografia e la sostituzione del 20% del team originale (tra cui Jake Song, la controparte coreana di Garriott). Attualmente, circa cento tra programmatori, artisti e grafici lavorano a tempo pieno a *Tabula Rasa*, cinquanta dei quali a Austin, in Texas, trenta a Pechino, dieci a Los Angeles e cinque a Seoul, a conferma che la creazione di un MMOG è diventato un business planetario.

Tabula Rasa è stato, inoltre, ripensato come MMOG di natura squisitamente occidentale, anziché "globale". Ma il geniale autore non ha rinunciato completamente alla sua visione originale: Lord British ha terminato la sua presentazione spiegando che il gioco includerà un rivoluzionario linguaggio ispirato ai pittogrammi dei geroglifici egiziani. La confessione di Garriott e l'ammissione delle responsabilità in fase di produzione esemplificano la filosofia di un evento, la GDC, ben lontano dalla retorica trionfalistica di uno show come l'E3. Se a Los Angeles vige la logica del comunicato stampa e del monologo che non ammette contraddittorio, a San José è il dialogo aperto a tenere banco. Anche se questo comporta ammettere i propri errori.

What's Next...

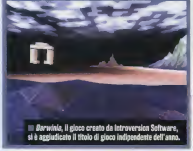
... Ovvero, qual è il futuro del divertimento elettronico? Il tema ricorrente della manifestazione ha indirettamente influenzato innumerevoli dibattiti e presentazioni. Non poteva mancare, tuttavia, un incontro dedicato.

In una tavola rotonda sorprendentemente intitolata "What's Next?", cinque esperti – Louis Castle, vice presidente di Electronic Arts, Masaya Matsuura, presidente di NanaOn-sha (quella di *Parappa The Rapper*), Cyrus Lum, art director di Midway, Mark Cerny, fondatore di Cerny Games e lo spumeggiante Dave Perry, di Shiny Entertainment (*Enter The Matrix*) – hanno esplorato la questione da molteplici angolazioni.

Le previsioni – per quanto divergenti e, a tratti, opposte – presentavano alcune risposte ricorrenti. Sul piano produttivo, Perry e Castle hanno invocato una sempre maggiore specializzazione: per sopravvivere in un mercato iper-competitivo, gli sviluppatori devono ritagliarsi delle nicchie, anziché tentare di produrre un'offerta per mille pubblici differenti. Di EA, in altre parole, ce n'è una sola. Tutti gli esperti hanno lamentato l'incremento esponenziale dei costi di produzione, che con il

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Se i Game Developers Choice Awards sono l'equivalente della cerimonia degli Oscar videoludici, l'Independent Games Festival corrisponde al Sundance Film Festival. L'evento è stato creato per dare visibilità ai migliori videogame prodotti da etichette indipendenti. Giunto all'ottava edizione, l'Independent Games Festival si è arricchito di nuove categorie – tra cui il riconoscimento per i migliori Mod dell'anno per giochi come *Half-Life 2 (Dystopia)*, *Doom 3 (Last Man Standing Co-op)*, *Neverwinter Nights (Rose of Eternity)* e *Unreal Tournament 2004 (Path of Vengeance)*. L'innovativo *Darwinia*, sviluppato dal team britannico Introversion Software, ha fatto l'en plein. Oltre ad aver guadagnato il titolo di gioco indipendente dell'anno, *Darwinia* ha ricevuto un plauso speciale per il suo apporto innovativo, tecnologico ed estetico. Durante il discorso di ringraziamento, uno dei designer di Introversion Software ha affermato, con malcelata verve polemica: "Abbiamo scelto la via dell'indipendenza perché non volevamo che i publisher intervenissero in modo intrusivo nel nostro gioco". Com'era lecito attendersi, la dichiarazione è stata accolta da un'ovazione.



Darwinia, il gioco creato da Introversion Software, si è aggiudicato il titolo di gioco indipendente dell'anno.



Il pubblico non è mancato. La maggior parte delle presentazioni hanno fatto registrare il tutto esaurito.







"L'originalità non è morta, ma probabilmente verrà da team di sviluppo minori, disposti a rischiare"

passaggio alle console della nuova generazione sono destinati a esplodere. L'Occidente deve ispirarsi alle proposte ludiche coreane, hanno argomentato gli esperti – il futuro dei giochi per PC, in altre parole, risiede soprattutto nei MMOG e in modelli di business alternativi (vd. "Titoli di Coda" a pagina 144).

Analogamente, molti hanno lodato Nintendo per la sua capacità di reinventarsi a cadenza annuale. Grazie a Nintendo DS, l'azienda nipponica ha ridefinito il concetto di videogame, aprendo il mercato alle masse. Titoli come *Nintendogs* e la serie di *Brain Age* hanno venduto rispettivamente sei e cinque milioni di copie, la maggior parte delle quali sono state acquistate dai giocatori "occasionali".

Cerny ha colto la palla al balzo sottolineando che il mercato dei "causal game" per PC è in crescita costante e rappresenta una delle direzioni di sviluppo più interessanti. Portali come Yahoo!, Pogo e Real offrono centinaia di giochi per utenti che non hanno il tempo, la voglia e le risorse economiche e tecniche per dedicarsi a titoli impegnativi quali *Age of Empires III* o *F.E.A.R.* Castle ha poi aggiunto che, nei prossimi anni, si verificherà una divisione tra colossal videoludici con budget minimi di 15-20 milioni di dollari e produzioni indipendenti, relativamente "minori", secondo la filosofia del "Less is more" (il meno dà di più).

Stando a quanto affermato da Dave Perry, è venuto il momento di ripensare completamente la nozione di interfaccia. Il successo della serie *Eye Toy* (nove milioni di copie vendute per PlayStation 2) e di *Guitar Hero* dimostrano che l'accoppiata mouse-tastiera ha ormai fatto il suo tempo o che, comunque, può essere affiancata da controller più specializzati ed evoluti. Secondo Perry, i produttori dovrebbero ispirarsi ai coin-op classici, che utilizzavano interfacce di controllo "ad hoc" per ampliare l'attrattiva dei nuovi titoli. La standardizzazione, lamenta il creatore di *Enter the Matrix*, ha causato un appiattimento delle modalità di interazione.

Castle ritiene disdicevole il fatto che i videogame attuali richiedano un enorme numero di tasti per essere giocati: "In questo modo, stiamo negando a milioni di potenziali utenti la possibilità di divertirsi con i nostri prodotti" e ha auspicato un ritorno alla semplicità e all'immediatezza. Cerny ha spiegato che il mercato attuale privilegia sequel e franchise per motivi di carattere commerciale: "I produttori raggiungono il break-even (ovvero, vanno in pari con i fondi investiti) solo al terzo capitolo di una serie, nella migliore delle ipotesi. Ciò significa che progettare un videogame equivale a pianificare una serie di cinque, sei titoli. Il sequel è una scelta obbligata".

Gli oratori hanno ammesso, tuttavia, che le nuove piattaforme e le nuove tecnologie aprono la strada a forme ludiche, generi e possibilità inediti. L'originalità non è morta, ma probabilmente non verrà dai grandi gruppi, bensì da team di sviluppo minori, disposti a correre dei rischi e a tentare vie differenti. Infine, in termini produttivi, il cosiddetto *outsourcing* è diventato il modello dominante, per quanto non sia privo di problemi. Negli ultimi anni, le aziende più importanti di videogame hanno aperto filiali in Cina e nell'Europa dell'Est, per contenere i crescenti costi di sviluppo in Occidente.

Tempi difficili, ma non per tutti

Sebbene in parte contraddittori, i messaggi della GDC sono rassicuranti. La proliferazione di offerta ludica su molteplici piattaforme – affiancata da una crescente diversificazione degli utenti – conferma che il mercato videoludico gode di eccellente salute.

Tra tutti i comparti dell'elettronica e dell'intrattenimento, il videogame è quello che può vantare i livelli di crescita più alti in una prospettiva a medio-lungo termine. In un momento difficile per il cinema e la televisione, in crisi di ascolti e in cerca di nuovi pubblici, il videogioco rappresenta una delle poche certezze del panorama contemporaneo.



John Carmack, Sid Meier e Toby Gard hanno ricevuto riconoscimenti prestigiosi durante la Walk of Game 2006.





walk of game

Anche le figure più importanti del settore videoludico hanno un loro riconoscimento!

MARZO è stato il mese degli incontri con i programmatori. Poco prima della GDC, si è svolta a San Francisco presso il Metreon (l'ex-Entertainment Center di Sony) l'annuale cerimonia Walk of Game, durante cui vengono premiate le più importanti figure dell'industria videoludica. Il discorso introduttivo è stato tenuto dal fondatore di Atari e ideatore di *Pong*, Nolan Bushnell, definito il "patriarca dei videogame", affiancato da un pupazzo di Sonic ad altezza naturale.

Quest'anno, i premi sono stati assegnati a John Carmack, fondatore di id Software e creatore di pietre miliari del calibro di *Castle Wolfenstein*, *Doom* e *Quake*, e a Sid Meier (che ha svelato al nostro inviato tutto sui suoi nuovi giochi!), il geniale designer dietro a successi quali *Civilization*, *Railroad Tycoon* e *Pirates!*. Per quanto concerne le icone digitali, i riconoscimenti sono andati a Lara Croft. *EverQuest*, *Starcraft* e *Final Fantasy* hanno ottenuto un premio nella categoria dei titoli più importanti della storia. Shane Dabiri, il producer di *Starcraft* e Bob Fitch, lead engineer di Blizzard, hanno ritirato la targa, ma chi si attendeva l'annuncio di un nuovo episodio della leggendaria serie di RTS è rimasto deluso.

EverQuest e *Final Fantasy* hanno rivoluzionato il genere dei giochi di ruolo. Il primo ha "letteralmente inventato un nuovo genere, quello dei MMORPG", ha dichiarato Chris Lena, producer di Sony Online Entertainment. Accompagnato sul palco da due modelle che impersonavano Firiona Vie e Antonia Bayle, Lena ha dichiarato: "A sette anni dall'introduzione di *EverQuest*, ciò che conta davvero non è il team che ha creato il gioco, ma i giocatori che lo hanno reso vivo. Senza di loro, non esisterebbe *EverQuest* e forse nemmeno il genere dei MMORPG".

Nel corso della premiazione, sono stati mostrati al pubblico dei brevi documentari su Sid Meier e John Carmack. Meier, in particolare, è stato lodato nel corso della retrospettiva da altre figure di culto, come Will Wright e Richard "Lord British" Garriott. Meier ha ringraziato i fan che lo hanno votato e ha dichiarato che, nei prossimi anni, intende sviluppare nuovi e avvincenti titoli (di cui potete leggere diverse anteprime su questo stesso numero di GMC).

Un robotico Carmack ha colto l'occasione per riconoscere il ruolo innovativo dell'azienda id Software e ha dichiarato che non intende uscire di scena: "Gli FPS restano la mia passione fondamentale. Non ho ancora finito di giocare!".

Il premio a Lara Croft è stato ritirato da Bill Gardner (presidente di Eidos USA), Tony Gard (creatore del franchise) e da Karima Adebibe, che si è presentata al pubblico come la "controparte in carne e ossa di Lara". L'appuntamento con i Walk of Game 2007 è fissato per il prossimo marzo. Per votare, a partire da ottobre, consultate il sito ufficiale: **www.walkofgame.com**.

GIOCHI COMPUTER



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

L'hardware per gestire la fisica è finalmente una realtà, o quasi, come spiega Pape in questa stessa pagina. Quelle successive, invece, sono dedicate all'ultimo sforzo di NVIDIA, la 7900 GTX, e a un display LCD da abbinare alla potente GPU. L'attenzione non è puntata solo sulla grafica, come dimostra la prova di un nuovo sistema 5.1 dotato di casse posteriori (quasi) wireless.

FULMINE A CIEL SERENO!

MENTRE mi apprestavo a raccogliere alcune idee per la sezione hardware di GMC, ho fatto un salto sul sito di AGEIA, l'azienda che lavora allo sviluppo di un chip dedicato alla fisica denominato PhysX. Più per curiosità, che per altro.

Ammetto di non essere mai stato particolarmente fiducioso nei confronti di questa ditta, che da troppo tempo continua a rimandare il lancio di una scheda destinata a rivoluzionare il mercato. Sospettavo che, alla fine della fiera, il chip non sarebbe mai uscito, considerando anche quanto Havok, NVIDIA e ATI stanno spingendo sull'utilizzo delle GPU per i calcoli delle leggi di Newton.

Incredibilmente, una notizia datata 22 marzo mi ha smentito: PhysX è disponibile già da ora! Per una volta felice di essermi sbagliato, mi chiedo come sia possibile che a un simile evento non sia stato dato il giusto risalto. Non era nella fisica la prossima rivoluzione del videogioco? Leggendo con attenzione, ho cercato di intuire prezzo e distributore della scheda che ospita il processore, ma sembra che allo stato attuale sia impossibile acquistarne una, visto che vengono integrate solamente nei sistemi più potenti di alcuni produttori americani.



Unreal Tournament 2007 sarà fra i primi giochi con supporto per i chip PhysX di AGEIA.

"Il chip per la fisica PhysX è disponibile già da ora!"



Stoked Rider è un nuovo gioco sviluppato da Bongfish che promette molto bene, anche sotto il versante "fisico".

Insomma, non potete aggiornare il vostro PC con PhysX e se volete entrare in possesso di un acceleratore fisico (PPU) sarete costretti a comprarvi uno di quei costosissimi mostri di potenza venduti da Alienware, Dell o Falcon Northwest. Considerando il prezzo dei PC, e le ancora più salate spese di spedizione dagli USA di un simile gioiello, non consiglio di tentare l'impresa, anche perché, allo stato attuale, non potrete sfruttare la scheda in questione. I primi giochi che ne beneficeranno saranno, infatti, *Unreal Tournament 2007* e *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter*. Ora come ora, si tratta di uno sfizio per appassionati dal portafoglio a fisarmonica, esattamente come i sistemi Quad SLI (con quattro GPU NVIDIA in parallelo!) venduti da Alienware: hardware esageratamente potente, ma inutile per i titoli attuali, che girano al meglio anche con molto meno. È però positivo sapere che PhysX non è più una serie di chiacchiere e di cifre sparate sulla carta, ma esiste ed è addirittura acquistabile, sebbene le modalità ne facciano un prodotto elitario.

Quando usciranno dei giochi capaci di supportare la PPU, saremo finalmente in grado di valutarne l'utilità, soprattutto se le schede che la ospiteranno verranno vendute anche separatamente (magari evitando di far accendere un mutuo solo per togliersi il capriccio di avere il miglior hardware a disposizione).

Nel frattempo, AGEIA viene costantemente martellata di mail e telefonate da parte del sottoscritto, nel tentativo di ottenere un prezioso esemplare di PhysX da inserire nel sistema di prova redazionale.

NVIDIA GEFORCE 7900 GTX

Produttore: NVIDIA
Distributore: NVIDIA
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: € 550

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 24
Vertex Pipeline: 8
Frequenza Core: 650 MHz
Frequenza RAM: 1,6 GHz

DOPO due ottime generazioni di fila (6800 e 7800), NVIDIA si è un po' seduta sugli allori, lasciando spazio ad ATI che, nel frattempo, ha guadagnato terreno.

Se la X1800 XT, pur dotata di alcune caratteristiche uniche, non sempre superava la 7800 GTX nei benchmark, con la X1900 XTX ATI ha dimostrato di essere più avanti, sia sotto il profilo della velocità, sia sotto quello qualitativo, grazie alla possibilità di attivare contemporaneamente AntialiAsing e HDR. Il timido (quanto a numero di esemplari, così pochi che abbiamo preferito non testarla su GMC in quanto introvabile) lancio della GeForce GTX 512 non ha ribaltato certo la situazione, che invece potrebbe cambiare con la nuova 7900 GTX.

Le differenze rispetto ai modelli precedenti non sono marcate e, dal punto di vista dell'architettura, l'unico stravolgimento è il passaggio a un processo produttivo a 90 nanometri, che ha consentito di aumentare la frequenza di lavoro del core. Sotto il profilo ingegneristico, una simile lavorazione non è una banalità; in effetti, i ritardi nel lancio della X1800 erano dovuti proprio a questo motivo. Ciò che interessa ai giocatori, però, non è l'eleganza o la complessità di una soluzione, bensì il suo rendimento con i loro titoli preferiti. Forse molti si aspettavano un maggior numero di pipeline dal nuovo chip, ma NVIDIA ha preferito limitarsi alle frequenze: dai 430 MHz del core della 7800 GTX si passa a 650, mentre i



Il dissipatore è piuttosto ingombrante, nonostante il processo produttivo a 90 nanometri lasciasse sperare in qualcosa di più sottile. Fortunatamente, la ventola è molto silenziosa.

"L'ultima nata in casa NVIDIA non permette di applicare AA e HDR allo stesso tempo"

512 MB di RAM viaggiano a ben 1,6 GHz, contro gli 1,2 della "vecchia" soluzione. Un incremento notevole, che in effetti permette alle 7900 di decollare nei benchmark, distanziando sempre più la X1900 XTX in giochi come *Doom 3*, che avvantaggiano l'architettura della casa californiana. In altri casi, come *F.E.A.R.*, è la soluzione di ATI a rimanere sulla vetta. I distacchi, in ogni caso, non sono impressionanti, ed entrambe le soluzioni sono più che adeguate al gioco.

Per quanto veloce, non ci sentiamo di consigliare una 7900 GTX a tutti. Se vivete di pane e *Quake 4*, non esitate a precipitarvi dal vostro negoziante di fiducia per acquistarne una, ma se preferite godere di tutto il panorama ludico, continuiamo a ritenere migliore la X1900 XTX. Non tanto per il maggior numero di FPS che genera in certi titoli, irrilevante considerati i numeri in gioco, quanto per la qualità dell'immagine. Nemmeno l'ultima nata di casa NVIDIA, infatti, consente l'applicazione di AntiAliasing e HDR in contemporanea, rendendo le GPU ATI più adatte a chi si vuol godere al meglio giochi come *Far Cry*.

Con la 7900 GTX, NVIDIA ha proposto un semplice aggiornamento della sua architettura, lasciando a bocca asciutta chi si aspettava qualcosa di più. Speriamo che, entro breve, sia previsto il lancio di qualche GPU più innovativa. GIOCHI COMPUTER

Una scheda veloce, soprattutto in *Quake 4*, ma preferiamo ancora consigliare la X1900 XTX su un sistema di fascia alta, la virtù del supporto contemporaneo ad AntiAliasing e HDR.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

CORE DUO SECONDO AMD

Anche i notebook basati su processori AMD potranno, a breve, munirsi di CPU dual core. AMD si appresta, infatti, a lanciare la famiglia Turion 64 X2, composta da sette diversi modelli di differente velocità. Il Turion 64 X2 MT-36 troverà posto nei notebook più leggeri e sarà caratterizzato da una frequenza di 1,6 GHz, una cache di 512 KB e un valore TDP (Thermal Design Power, in parole povere il consumo) di 25 Watt. I desktop replacement più performanti potranno adottare il modello ML-48, funzionante a 2,2 GHz e dotato di 1 MB di cache. Il controller della memoria integrato nei processori sarà strettamente imparentato con quello delle future CPU per socket AM2, e permetterà l'utilizzo di moduli DDR2 a 667 MHz. L'adozione delle più veloci DDR2 a 800 MHz avverrà solo con l'arrivo della generazione successiva, basata su un processo produttivo a 65 nanometri e attesa per primi mesi del 2007. Ma a raddoppiare, all'interno dei notebook, non sono solo i processori: durante il CEBIT, NVIDIA ha mostrato dei PC portatili integranti due moduli grafici MXM operanti in modalità SLI. Le GPU utilizzate erano, in alcuni casi, delle GeForce Go 7800 GTX, ma non mancavano dei prototipi basati sulle G71M, le future GeForce Go 7900.

VISTA SI ALLONTANA

Il successore di Windows XP non raggiungerà gli scaffali dei negozi nel mese di ottobre, ma solo verso la fine di gennaio 2007. Microsoft avrebbe potuto introdurre il nuovo sistema operativo nei primi giorni di dicembre, ma ha assecondato le richieste dei maggiori produttori di PC, che non sarebbero stati in grado di rinnovare le loro linee di produzione a pochi giorni dalle grandi vendite natalizie. Purtroppo, il rinvio non consentirà a Microsoft di implementare il file system WinFS, che rimarrà legato all'uscita di un successivo Service Pack. Lo slittamento interesserà parzialmente anche alcuni titoli, tra cui *Crysis*, che mostreranno la loro miglior veste grafica solo in presenza delle DirectX 10. Nel frattempo, Microsoft ha sciolto ogni dubbio riguardante il

NEC MULTISYNC 70 GX²

Produttore: NEC
Distributore: NEC
Internet: www.nec-display.com
Prezzo: € 399,60

Caratteristiche Tecniche
Risoluzione Matrice: 1280x1024
Tempo di risposta: 4 ms (gray to gray)
Angolo visuale: 170° orizzontale/160° verticale
Input: DVI/VGA

IL dominio dei monitor con tubo catodico (CRT) appartiene al passato. Da qualche anno, le vendite degli LCD hanno superato quelle dei CRT, che ormai tendono a scomparire. Esclusi casi particolari, anche i giocatori più esigenti subiscono il fascino degli schermi ultrapiatti. NEC punta da parecchio sugli LCD e, tra i tanti modelli in catalogo, ne ha alcuni dedicati proprio a loro, come il 70 GX² oggetto della nostra prova. È un esemplare da 17 pollici, con una matrice da 1280x1024 punti e un tempo risposta di 4 millisecondi, fra i più bassi della categoria. Il contrasto di 700:1, invece, non spicca rispetto ad altri display.

Rispetto ai classici LCD, la superficie è trattata in maniera particolare (sembra quasi una lastra di vetro), che migliora notevolmente la resa cromatica, oltre all'aspetto estetico della periferica: un particolare che renderà felice chi preferisce una postazione elegante e ordinata.

Una volta acceso, il monitor di NEC si configura automaticamente. Di conseguenza, ci si potrà tranquillamente dimenticare dei menu, che al contrario dei CRT risultano meno utili per correggere eventuali aberrazioni. Per fortuna, osiamo dire, considerando che il comodo mini-joystick necessario a muoversi fra le varie voci dell'interfaccia è incassato fra due pulsati e richiede parecchia pratica prima di essere utilizzato senza toccare erroneamente altri comandi.

Intelligentemente, l'unico dispositivo di controllo veramente utile è accessibile con facilità e senza rischi. Si tratta del tasto che consente di selezionare la modalità di impiego fra Standard, Movie, Text, Photo e Gaming. Le differenze sono generalmente molto sottili e la preferenza fra l'una e l'altra è questione di gusti, fatta esclusione per la modalità Text: durante la stesura di testi e la navigazione di pagine Web è risultata di gran lunga la migliore, ovvero quella che affatica meno la vista. Negli altri casi, infatti, il contrasto sembrava maggiore, a tutto vantaggio della spettacolarità, ma i bianchi erano così "sparati" da risultare fastidiosi già dopo qualche minuto di utilizzo.



■ La superficie lucida rende il GX² un oggetto particolarmente piacevole alla vista. Anche da spento.

> **"Il 70 GX² ci è piaciuto, ma il prezzo non è particolarmente accattivante"**

Tale problema, di contro, non si pone durante la visione di film o la fruizione dei videogiochi. Questi ultimi, è risaputo, sono il test definitivo per quanto riguarda gli LCD: movimenti "trascinati" o scattosi, a causa di cristalli incapaci di cambiare colore abbastanza velocemente, possono definitivamente rovinare anche le immagini più cristalline e i colori più vibranti. Non è questo il caso del 70 GX², che non sembra soffrire del classico effetto cometa, né di problemi di visualizzazione, nemmeno durante frenetiche partite all'adrenalinico *Quake 4*.

Il MultiSync 70 GX² ci è piaciuto, ma il prezzo non è particolarmente accattivante: pochi centesimi meno di 400 euro, e con la stessa cifra è possibile portarsi a casa i nuovi Samsung da 19 pollici, con un tempo di risposta di soli 2 ms. Non che la differenza in termini di velocità sia particolarmente apprezzabile, ma quei due pollici di diagonale aggiuntivi li rendono indubbiamente più appetibili. GIOCHI COMPUTER

Un buon monitor, con l'unico difetto di costare troppo rispetto alla concorrenza. Si rivela, in ogni caso, adatto al gioco e la superfice "glossy" esalta il contrasto dinamico dei titoli con supporto HDR.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

supporto dei dischi Blu-ray: il nuovo sistema operativo supporterà in maniera nativa solo gli HD-DVD, la riproduzione dei film contenuti nei dischi del formato di Sony sarà resa possibile dall'utilizzo di lettori software prodotti da terze parti.

L'ULTIMO NETBURST

Intel ha presentato un nuovo Pentium Extreme Edition, probabilmente l'ultimo basato su architettura NetBurst. Il PEE 965 per socket 775 ha una frequenza operativa di 3,73 GHz e due core con tecnologia HyperThreading (che vengono visti come 4 distinti processori dal sistema operativo) con 2 MB di cache L2 ciascuno. I 1066 MHz di bus e i 4 MB di cache complessiva, uniti all'elevata frequenza di clock, spingono la nuova CPU a consumare 160 Watt nelle situazioni di carico più intenso, ma, grazie al processo produttivo a 65 nanometri, lasciano comunque un po' di spazio per l'overclock. Nonostante il prezzo sia allineato a quello dei costosi Athlon FX-60, il PEE 965 si affianca, nei benchmark relativi all'esecuzione dei giochi, ai più economici processori 4800+ di AMD. L'ultimo campione di Intel risulta invece imbattibile durante le sessioni di codifica video H264, sottolineando l'efficienza delle sue unità SSE3.

SEMPRE PIÙ LCD DELL

Dell sembra voler conquistare una posizione dominante anche nel mercato dei monitor LCD. Dopo aver introdotto un costoso modello da 30 pollici, ha ora ufficializzato le specifiche del 2407WFP, un monitor widescreen da 24 pollici completo di codifica HDCP, risoluzione massima di 1920x1200, rapporto di contrasto 1.000:1 (con un valore massimo di luminosità pari a 500 CD/M2) e tempo di risposta dei cristalli di 6 ms. Completo, così come il fratello maggiore, di lettore 4-in-1 per memory card, il 2407WFP dovrebbe avere un prezzo di listino prossimo ai 1.400 euro. Dell pensa di introdurre, nelle prossime settimane, anche uno schermo da 27 pollici basato sul pannello Samsung LTM270M1 che, curiosamente, ha una risoluzione massima pari ai modelli da 24 pollici.

GIGAWORKS G550W

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** www.creative.com
- **Prezzo:** € 449,99

Caratteristiche Tecniche
Potenza: 310 Watt RMS
Numero di altoparlanti: 5.1

ABBIAMO messo sotto torchio il più recente sistema di casse wireless realizzato da Creative.

Gli altoparlanti del G550W sono gli stessi – identici – del Gigaworks G500D, quindi nella scatola troverete cinque satelliti da 34 Watt ciascuno e un subwoofer da 130. Nonostante le basse potenze in gioco, la pressione sonora del subwoofer si è rivelata notevole, merito di un trasduttore da 8 pollici e di un condotto bass reflex studiato appositamente per ridurre le turbolenze che potrebbero distorcere le frequenze più gravi dello spettro sonoro.

Anche i satelliti e il l'altoparlante centrale sono dotati di un piccolo condotto bass reflex, che aiuta a gestire al meglio i pochi Watt di potenza disponibili. Pur senza riscontrare lo stesso impatto sonoro offerto da sistemi più potenti, siamo rimasti colpiti dalla qualità della riproduzione, caratterizzata da frequenze medie pulite e apparentemente prive di distorsione, da alti squillanti ma mai metallici o gracchianti e da bassi abbastanza profondi e controllati.

Nell'ambito dei sistemi da 300 Watt circa, il G550W si posiziona dunque fra i migliori rappresentanti della categoria. Merito anche di un poderoso alimentatore toroidale, schermato per evitare interferenze e capace di sfornare tutti i decibel richiesti senza rimanere "senza fiato" durante i passaggi più complessi e dinamici. Anche il sistema di trasmissione wireless è molto efficiente, e sembra non impoverire minimamente il messaggio sonoro. Insomma, siamo ai livelli del fratello "a fili" G500.

Il vantaggio del kit G550W consiste nella possibilità di eliminare i cavi che attraversano la sala o la camera. Purtroppo, la soluzione di Creative non è molto più elegante di quella proposta dal sistema "senza fili" di Logitech. Al posto di due casse surround completamente wireless, troviamo altrettanti satelliti identici a quelli anteriori, con tanto di filo. Invece di far passare il cavo lungo tutta la stanza, però, vi limiterete a connetterlo a una centralina che collocherete alle vostre spalle, idealmente in mezzo agli altoparlanti.

> "Nel caso dei giochi, non si nota alcuna perdita di qualità del segnale"

Sulla centralina si trova il connettore per l'alimentazione e le uscite per le piattine con cui collegare i due satelliti. In sostanza, Creative si vanta di avere una sola presa di corrente rispetto al modello di Logitech, ma ci aggiunge due coppie di cavetti in rame che trasportano il segnale audio. È vero che, essendo molto sottili, sarà semplice nasconderli per non averli fra i piedi, ma lo stesso si può dire per i due cavi di alimentazione proposti dal concorrente. Dunque, la qualità è adeguata, ma la promessa di un sistema audio senza fili, anche se solo per i canali surround, è ancora lungi dall'essere mantenuta.

Se riuscite ad apprezzare il compromesso e vi interessa principalmente liberarvi dei cavetti che attraversano per intero la stanza, è difficile dire quale sia la migliore fra le proposte di Creative e Logitech. Se la prima può vantare una qualità sonora a nostro avviso migliore, la seconda è dotata di un maggior numero di ingressi e, soprattutto, di un decoder in grado di gestire segnali AC3, DTS e ProLogic II, che giustificano la spesa leggermente superiore aumentando la flessibilità. GIOCHI COMPUTER



L'ingombrante scatola sulla destra gestisce la trasmissione del segnale via onde radio. Può essere appesa al muro, ma da essa partono ben tre cavi!

Buona la qualità sonora, ma i cavi restano, e sono più di quelli necessari a far funzionare il kit "wireless" di Logitech, che tra l'altro può contare su una sezione di decodifica dei segnali multicanale. **7**

IL TOUR VIDEOLUDICO DI LOGITECH



Logitech cerca di avvicinare il videogioco a tutti, anche a chi di E-Sport non ne capisce nulla. Il Logitech Gaming Tour è una manifestazione itinerante che permetterà a chiunque di giocare su alcuni PC forniti da Asus e dotati delle periferiche di gioco proposte da Logitech. In particolare, chi vorrà dilettarsi con *Need for Speed: Most Wanted* e, in anteprima, con *Mondiali FIFA 2006*, riuscirà a farlo grazie a computer molto potenti e a periferiche all'ultimo grido, come l'eccellente mouse G5, la tastiera G15 e i joypad Rumblepad 2 Vibration Feedback. Le orecchie saranno deliziate da sistemi Z-4, sempre di Logitech. Ovviamente, GMC è in prima linea e presso i punti gioco verranno distribuite numerose copie della vostra rivista preferita.

LE TAPPE PREVISTE SONO:

25 marzo – Centro commerciale Fiordaliso – via Curiel, 25 – Rozzano (MI)
1 aprile – Grand Hotel Bologna – via Ponte Nuovo, 42 – Pieve di Cento (BO)
8 aprile – Mondadori Multicenter – via Marghera, 28 – Milano
14 aprile – Chalet Club – Piazzale dello Stadio Olimpico, 5 – Roma
6 maggio – Centro Tabor – via Gaiato, 92 – Pavullo (MO)
12 maggio – Spazio Chiossetto – via Chiossetto, 20 – Milano
20 maggio – FNAC – via Torino angolo via della Palla – Milano
3/4 giugno – Business Innovation Centre – via Siemens, 19 – Bolzano

MOTOROLA E1070



- **Produttore:** Motorola
- **Internet:** www.motorola.it
- **Prezzo:** € 249

CUGINO del più blasonato V3X, il Motorola E1070 rappresenta l'evoluzione naturale dello scomodo E1000 (di cui non possiamo dimenticare l'improponibile tastiera laterale posta ai lati del display). In Italia, è disponibile anche nella versione brandizzata Tim che noi sconsigliamo a causa delle limitazioni imposte sul firmware.

Terminale ibrido UMTS-GSM tribanda (900/1800/1900), l'E1070 è un cellulare bivalve con connettività Bluetooth, doppia videocamera e doppio display. Con il V3X condivide lo splendido schermo TFT a matrice attiva da 240 x 320 pixel e risoluzione cromatica e 262.000 colori. Particolarmente apprezzabile anche l'ottima tastiera, ampia e comoda, retroilluminata in azzurro e caratterizzata da un gradevole feedback al tocco. Esteticamente più brutto del V3X, l'E1070 ha però un aspetto più robusto (è anche più pesante) e non sembra soffrire in maniera particolare i maltrattamenti conseguenti e una sessione di gioco piuttosto intensa: nessuno scricchiolio, nessun "gioco", nessun problema neppure a seguito di una caduta eccidentale durante il test.

Tra l'eltro, la conchiglia sembra meglio bilanciata rispetto e quella del V3X che, aperto, tende a pendere verso il giocatore. Anche la memoria è identica: 64 MB ulteriormente espandibili e 512 grazie all'impiego delle T-Flash di SanDisk (non incluse nella confezione di prova che ebbiamo avuto occasione di testare).

Un solo grande difetto: l'autonomia. Nonostante le 290 ore di stand-by (contro le 240 del V3X) dichiarate, e nonostante la maggior "capienza" delle batterie (1020 mAh, contro gli 880 del V3X), l'E1070 non arriva a sera: acceso (completamente carico) alle 10,00 di mattina, alle 21,00 esalava l'ultimo respiro, forse e causa di una non perfetta ricezione UMTS che obbliga il telefono e una continua scansione delle reti disponibili. Considerato, però, che costa quasi le metà del V3X, il gioco vale la candela.

Software identico, stessi display e memoria del V3X, l'E1070 sembra però più robusto. Ha un'autonomia ridicola. 7½

- Grande ergonomia
- Ottimo rapporto qualità/prezzo
- Autonomia troppo scarsa
- Esteticamente non troppo curato

GMCMobile

A cure di Peolo Cupole

Provato

SOCOM: US NAVY SEALS MOBILE RECON



Il nome non deve ingannere. Nonostante *SOCOM: US Navy SEALs* sia stato realizzato su licenza Sony dell'omonimo titolo per PlayStation 2, il gioco condivide con il titolo "maggiore" solo le emblentazioni. Il sistema di controllo, in effetti, ricorde quello tipico degli stealth game per cellulare cui Gemeloft (*Rainbow Six*) ci ha ben abituato. Il giocatore non controlla un singolo personaggio, ma un team composto, in questo caso, da due soli elementi. Spostando un cursore nello schermo, e premendo il pulsante azione, si ordinerà e entrambi i membri della propria squadra di recarsi nel punto indicato. I due specialisti, Wraith (cecchino) e Bronco (artificiere guestatore) hanno ebilità differenti e spetterà el giocatore sfruttarle con intelligenza in ognuna delle 8 missioni proposte. Un ottimo titolo, caratterizzato da un'eccellente realizzazione tecnica, che gli è valsa il titolo di "gioco d'azione 2005"!

- Produttore: Jamdat
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola A1000, E1000, L6, L7, RazorV3, V1050, V300, V360, V3x; Nokia serie 60, serie 40, serie 50, N70, N90; Panasonic VS3; Samsung D500, D600, E310, E530, E600, E620, E700, E710, E720, E810, E860; Sharp serie GX; Siemens C65, C75, CV65, CX65, CX70, CX75, CXT65, CXV65, M55, M65, MC60, S55, S56, S65, SK65, SL55, SL65 Sony Ericsson F500i, K300i, K500i, K600i, K700i, K750i, S700i, V600i, V800, W800i, W900i, Z520i, Z600
- Versione provata: Nokia N70
- Internet: www.jamdat.com

***SOCOM* è un ottimo titolo e propone un mix equilibrato di azione e strategia. Da non lasciarsi sfuggire.** 8

Provato

MILE HIGH PINBALL



Tra la caratteristiche che hanno fatto storcere il naso ai puristi di giochi e console portatili, la configurazione "verticale" del display dell'N-Gage occupa senz'altro un posto d'onore. Esistono, però, dei titoli in cui uno schermo verticale fa proprio comodo: i giochi di tennis, per esempio, i giochi di guida con visuale dall'alto, gli sparatutto verticali... e i flipper. Ora, immaginate un flipper costituito da una serie di più di 80 tavoli differenti posti uno sopra l'altro, in modo tale che, quando una pallina va in buca, invece di essere eliminata, finisce semplicemente sul tavolo posto immediatamente sotto e, allo stesso tempo, se la pallina supera i limiti superiori, finisce nel tavolo subito sopra. Il gioco è tutto qui: due soli pulsanti, per controllare il flipper sinistro e quello dastro, e una serie lunga un miglio di tavoli concatenati (da cui il titolo del gioco), elcuni dei quali ispirati ai più famosi titoli N-Gage (*Pathway To Glory*, *Ashen*, *Snakes* e via dicendo).
non riusdrete

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piatteforme: Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Demenziale s frenetico, *Mile High Pinball* è uno dei giochi più originali mai apparsi su console portatile. 7½

Il male residente in memoria

Sì, stiamo parlando di un virus; forse il virus più famoso nella storia dei videogiochi: il T-Virus (o Tyrant Virus, per i puristi). Gli appassionati di survival-horror avranno già capito, naturalmente. Il riferimento va a uno dei capolavori del genere, il leggendario *Resident Evil*. Sembra incredibile, eppure il gioco sta per approdare sui nostri telefonini. E non ci riferiamo a qualche bizzarro e creativo escamotage (come schermate statiche o sequenze preregistrate) realizzato su licenza, bensì a un motore grafico simile a quello dell'originale per PlayStation, con sfondi fissi prerenderizzati e personaggi in grafica poligonale 3D. *Resident Evil: The Missions* si chiamerà il gioco nella sua versione definitiva (che, però, non vedremo in Italia presumibilmente prima del prossimo eutunno). Data l'onerosità del motore grafico, naturalmente, *RE: The Missions* sarà disponibile soltanto per telefoni dotati di un hardware in grado di manipolare senza difficoltà oggetti grafici 3D (come le Serie 60 e "N" di Nokia, la famiglia dei Motorola V3, i Panasonic VS, eccetera). Noi lo abbiamo testato (nella versione Beta) su un LG VX8000 e ci è parso stupefacente. Protagonista è una delle eroine più famose della saga: l'agente Jill Valentine impegnata nell'ennesima missione contro la malefica Umbrella Corporation, responsabile della creazione e della proliferazione dei virus in grado di far risorgere i morti. Naturalmente, sarebbe stato impossibile contenere contemporaneamente tutte le ambientazioni nella memoria di un telefono, così il gioco, piuttosto che replicare la struttura esplorativa degli episodi classici, propone una serie di 100 brevi missioni, ognuna delle quali limitata e un ambiente ristretto costituito da tre o quattro stanze diverse. Particolarmente interessante, da questo punto di vista, è la struttura narrativa del gioco, che può essere descritto come una sorta di libro game elettronico. Secondo le scelte fatte dal giocatore o l'esito delle singole missioni, *The Missions* ne propone di differenti a seguire, con una trama di tipo "piramidale". Ogni partita, perciò, rischia di essere differente e di proporre missioni diverse ogni volta.



Il Sistema GIUSTO

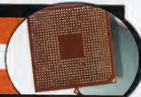


La nuova GPU G73 di NVIDIA trova subito posto nel Sistema medio, che adotta una 7600 GT. Ad accompagnare il Sistema ideale, invece, c'è un nuovo monitor di NEC completo di protocollo HDCP, pronto per i Blu-ray e gli sparatutto del futuro.

FLUIDITÀ DEI CRISTALLI

Che la tecnologia LCD sia ben lontana dall'essere sviluppata appieno lo si può intuire dal fatto che, all'interno dei nostri sistemi, i componenti più spesso rinnovati sono proprio i monitor. Non potrebbe essere altrimenti, considerando che i produttori riescono, quasi mensilmente, a migliorare le caratteristiche dei pannelli PVA, TN e IPS, aumentandone l'angolo di visuale e migliorando la fedeltà dei colori nelle situazioni di Overdrive. I prototipi mostrati all'ultimo Cebit di Hannover da Samsung, Philips e Optronics, nel tentativo di avvicinarsi alle specifiche degli schermi al plasma, percorrevano strade alternative, inserendo delle schermate interpolate tra i diversi fotogrammi (così da rendere meno visibile l'effetto cometa dei pixel), innalzando la frequenza di refresh a 120 Hz e utilizzando dei led al posto delle normali lampade posteriori al neon. L'impressione è che gli LCD abbiano ancora parecchia strada da percorrere, a tutto vantaggio dei giocatori più pazienti.

▼ PROCESSORE



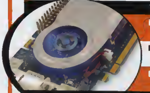
SISTEMA IDEALE: Athlon FX-60 € 1.450
Socket 939 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 320
Socket 939 – 2,4 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175
Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Due unità di elaborazione operanti a 2,6 GHz permettono al processore FX-60 di briliare nei giochi che supportano le architetture dual core. Le configurazioni più economiche si affidano ai MHz dei tradizionali Athlon 64, ma riescono comunque a eseguire gli ultimi titoli senza incertezze.

▼ SCHEDA VIDEO



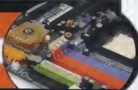
SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XTX + Radeon X1900 Crossfire € 1.300
PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

SISTEMA MEDIO: GeForce 7600 GT € 250
PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,4 GHz – 128 bit – 560 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0

SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 170
PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. L'unica configurazione ancora legata agli Shader di seconda generazione è quella più economica, che riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti i titoli più recenti.

▼ SCHEDA MADRE



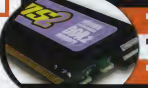
SISTEMA IDEALE: DFI Lanparty UT RDX200 € 180
Radeon Xpress 200 Crossfire – Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit

SISTEMA MEDIO: Abit KN8 SLI € 140
nForce 4 SLI – Socket 939 – 4 DDR 400 – 2 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

SISTEMA BASE: Asus A8N-E € 100
nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il chipset Radeon Xpress 200 in versione Crossfire anima il Sistema ideale, ed è dotato anche di un comparto audio HD installabile opzionalmente. Le configurazioni più economiche sfruttano, invece, il rodato nForce 4. Il Sistema medio è pronto ad accogliere una seconda GeForce in SLI, essendo munito di due slot PCI-E 16x.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 520
4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico

SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ EL PC4000 Gold VX € 200
2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-2-2-8 a 500 MHz – 3,3 V – Dissipatore metallico

SISTEMA BASE: 1 GB Corsair Value € 120
2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-3-4-8 a 400 MHz – 2,6 V

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, che si accoppiano al meglio con i moltiplicatori degli ultimi Athlon, spingendoli verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si basa su un kit dual channel più economico, ma dalla provata affidabilità.

▼ CASSE



- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
  5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
  Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR



- **SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610**
  20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms
- **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 370**
  19 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms
- **SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275**
  17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini dei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO



- **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
  24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando
- **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD



- **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e Mast. Plextor PX-716SA € 130**
  Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 6x
- **SISTEMA MEDIO: Plextor PX-750A € 85**
  Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x
- **SISTEMA BASE: NEC ND4550 € 49**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 6x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini a doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema Ideale rimane l'unica unità DVD-RW in commercio con interfaccia Serial ATA e 8 MB di buffer. Il modello adottato dalla configurazione media è compatibile anche con i DVD RAM.

▼ DISCO FISSO



- **SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380**
  150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 140**
  300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 100**
  200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta un disco da 10.000 RPM e 16 MB di buffer in grado di surclassare, per velocità di accesso ai dati, tutte le altre unità SATA in commercio. Le configurazioni più economiche, invece, puntano a offrire molti GB di spazio ai giochi.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

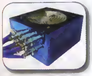
SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.283,99 (limite 5.500)	€ 1.864,99 (limite 2.200)	€ 1.064,00 (limite 1.200)

GRAZIA E POTENZA

La diffusione dei case trasparenti, o muniti di finestra laterale, ha spinto i produttori di alimentatori a disegnare degli esemplari non solo ricchi di Watt, ma anche esteticamente accattivanti. Ecco tre interessanti modelli di differente potenza.

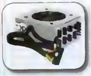
Hiper Type-R
€ 160

680 Watt distribuiti al sistema tramite dei cavi modulari tondi e in parte cromati. L'ultimo modello di Hiper soddisfa le esigenze energetiche dei PC più potenti, conservando un look particolare e vagamente automobilistico.



Sunbeam NUUO 550W
€ 130

Non molto appariscente, ma dotato di cavi modulari, utili a chi desidera mantenere ordinato l'interno del case. La ventola di raffreddamento è regolabile tramite un pannellino, installabile negli slot da 3,5 pollici e completo di schermo LCD.



Globalwin Sapphire 450W
€ 90

Un corpo lucido come uno specchio, in cui trovano posto delle finestre di plexiglass blu trasparente.
Il raffreddamento della circuiteria alla base dei 450 Watt è affidato a delle silenziose ventole Vantec, munite di led luminosi.





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

OSCURI APPROFONDIMENTI

Città virtuali troppo affollate e principi recalcitranti vi attendono sulle pagine della posta tecnica, che non dimentica di approfondire i problemi posti dalle batterie traditrici e dalle motherboard fin troppo ricche di funzionalità. Mentre alcuni giocatori osservano le qualità delle ultime 7900, sperando di metterle a buon uso con *Crysis*, c'è ancora chi litiga con le restrizioni della tecnologia Turbocache. Quale che sia la VGA in vostro possesso, è bene che le abbiniate il giusto monitor, per questo abbiamo approfondito l'ergomento della luminosità degli LCD.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



Gli ultimi driver di NVIDIA hanno reso *PoP: Le Sabbie del Tempo*, difficile da eseguire sulle GeForce MX.

UN ANALYZER SCONFITTO

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo non vuole saperne di funzionare sul mio PC con GeForce MX400, MSI KT3 Ultra e Athlon XP 2000+. Ho provato a seguire le istruzioni indicate nel numero di luglio 2004 di GMC, ma l'errore "unsupported pixel shader" continua a bloccare l'esecuzione del gioco.

Taz

Putroppo, il vecchio 3D Analyze non ha più alcun effetto sui recenti ForceWare della serie 70 e 80. Utilizzando la versione 2.16a del programma (scaricabile all'indirizzo **www.3dfxzone.it/dir/tools/3d_analyze**) in abbinamento ai driver NGO non ufficiali (**www.ngohq.com**), alcuni proprietari di GeForce4 MX sono riusciti ad avviare il gioco, pur riscontando delle grosse anomalie di rendering anche al più basso livello di dettaglio. Potresti, in teoria, installare i vecchi Detonator della serie 45, compatibili con 3D Analyze, ma a discapito del funzionamento di molti giochi più recenti. Utilizzare dei driver video datati, capaci di generare serie incompatibilità con il secondo Service Pack di XP, solo per gustare la prima avventura del Principe dei videogame non mi sembra particolarmente saggio. Non mi rimane, quindi, che consigliarti l'acquisto di una economica scheda munita di Vertex e Pixel Shader, che ti permetterà anche di eseguire degnamente molti dei titoli che accompagneranno i prossimi numeri di GMC. Vista la frequenza della tua CPU e il mancato supporto al voltaggio dello standard AGP 3.0 da parte della tua vecchia motherboard con chipset KT 333, è bene che tu ti orienti verso una GeForce 6600GT dotata di alimentazione dedicata, collegabile direttamente alla PSU. Acquistare una 6600 o una X700 alimentata dalla motherboard significherebbe, nel tuo caso, andare incontro a dei completi blocchi del sistema durante l'esecuzione dei giochi.

FLUIDITÀ BRITANNICA

Sul mio PC con GeForce 6600 GT, *Call of Duty 2* gira decentemente nei livelli iniziali, ma ha un crollo del framerate non appena inizio le missioni dell'Esercito inglese.

Nicolò



L'Esercito Britannico di *Call of Duty 2* mette a dura prova i Pixel Shader delle schede 3D meno veloci.

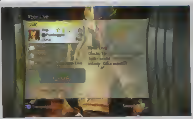
Il bel gioco di Infinity Ward utilizza, nella missioni "inglesi", una grande quantità di texture ed effetti di shading, capaci di mettere in crisi le schede meno veloci della generazione DX9. Il metodo più semplice per evitare che il numero dei fotogrammi scenda al di sotto dei 30 al secondo consiste (quando ci si arruola nell'Esercito di Sua Maestà) nell'optare per la modalità di rendering DX7, capace di rendere l'azione fluida anche sui Radeon 9600 e sulle GeForce FX. Modifica, di conseguenza, l'impostazione **Preferenze** di visualizzazione nel menu **Opzioni** e, nella stessa schermata, assicurati che la voce **Arrotonda i bordi del fumo** sia disattivata o, al massimo, impostata su **Solo mondo**. La spettacolare sfumatura delle volute di fumo, infatti, impegna a dismisura tutte le GPU prive di un consistente numero di Pixel Shader. Se il tuo sistema è munito di almeno 1 GB di RAM, inserisci dalla console di gioco il comando **com_hunkmegs 512**. Così facendo, dedicherai all'eseguibile più memoria fisica, riducendo l'utilizzo dell'hard disk.

CHIPSET PARTICOLARI

Ho installato una Ge-Cube X800 GTO 256 nel mio PC con Asrock 939 Dual SATA2, con chipset ULi 1695, ma ora tutto quello che ottengo, dopo aver innalzato il dettaglio grafico di giochi come *F.E.A.R.* e *For Cry*, è uno schermo nero e un

La rinnovata energia di XNA

XNA, il set di strumenti software ideato da Microsoft per standardizzare lo sviluppo dei giochi PC basati sulle DirectX attuali e future, ha, fino a oggi, generato esclusivamente una novità di rilievo: l'acquisita compatibilità tra i PC e il Gamepad USB dell'Xbox 360. Tutti gli altri intenti di questa piattaforma, volti ad avvicinare le nostre amate macchine da gioco al mondo delle console, sono rimasti, fino all'ultima Game Developers Conference, delle semplici parole. Durante il recente meeting tra gli sviluppatori (di cui questo mese pubblichiamo il completo resoconto di Matteo Bittanti), il colosso di Redmond ha però annunciato, oltre a un rinnovato framework XNA, una maggiore flessibilità del servizio di gioco online Live nei confronti dei produttori di MMORPG. Questi ultimi potranno, d'ora in poi, creare dei server di gioco a pagamento, frequentati indistintamente da utenti muniti di PC o di Xbox, senza dover prendere particolari accordi economici con la stessa Microsoft. Il passo successivo potrebbe giungere insieme a Windows Vista, se i boss dell'azienda statunitense avranno la saggezza di inserire nel nuovo sistema operativo un client simile a quello presente in tutti gli Xbox 360. Per PC esistono moltissimi programmi in grado di coordinare e



mettere in comunicazione i giocatori online, ma nessuno che aderisca a uno standard. È tempo che i nostri versatili computer ne acquisiscano uno di riferimento.

reset del sistema. PCMARK mi segnala l'errore **Direct3DDevice9: Present failed device lost**.

Cristiano

La Asrock Dual SATA2, grazie al suo contemporaneo supporto degli standard PCI-Express e AGP e a una porta dedicata all'upgrade verso il futuro slot AM2, è una delle schede più amate dagli "smanettoni". Queste sue atipiche caratteristiche introducono, però, dei problemi peculiari non riscontrabili sulle classiche schede nForce e Radeon Xpress. Se hai già provveduto a rinnovare il BIOS della scheda alla versione 1.60 (l'unica in grado di riconoscere le più recenti CPU AMD dual core), prova a variare il valore della voce **Primary Graphics Adapter**, nella sezione Advanced Chipset Configuration del BIOS, da **Auto** a **PCIE**. Sebbene il Radeon da te acquistato sia un modello PCI-Express (lo intuisco dal fatto che l'unico Radeon X800 GTO AGP prodotto da GeCube monta 128 MB), non scordarti di installare, ancor prima dei Catalyst, i driver AGP aggiornati alla versione 2.30. Invece di utilizzare il normale programma di installazione, puoi decomprimere in una cartella il file scaricato dal sito **www.asrock.com** e utilizzare l'opzione Aggiorna driver esclusivamente per il componente **PCI to PCI Bridge** elencato in Gestione periferiche. Così facendo, rinnoverai solo il componente necessario al corretto funzionamento del Northbridge, evitando l'installazione dei driver legati al vecchio bus grafico.



PCI-Express e AGP affiancati: una caratteristica del chipset ULi che può creare qualche grattacapo.

PILE SCARICHE

Da quando ho installato la GeForce 7800 GS AGP nel mio sistema con Asus K8N-E Deluxe, compaiono degli errori nella schermata immediatamente successiva all'accensione. Prima di poter raggiungere Windows, devo premere sempre F1 o F2, per superare i messaggi di errore **CMOS checksum invalid** e **System Options not Set**. Recentemente, la situazione è peggiorata ed è iniziato a comparire un ben più grave errore relativo all'assenza del disco di sistema. Mi hanno detto che possono essere i primi sintomi di malfunzionamento della motherboard, tu cosa ne pensi?

Smanex

L'installazione della 7800 GS e la comparsa degli errori da te descritti coincidono solo incidentalmente. I problemi che rallentano l'avvio del tuo sistema sembrano, infatti, semplicemente legati all'esaurimento della batteria installata sulla motherboard. Dopo averla sostituita, entra nel BIOS e, per prima cosa, ridefinisci la sequenza di Boot nella sezione **Standard CMOS Feature**, in modo da ricordare al PC quale è l'hard disk contenente Windows. Approfittane per reimpostare l'orologio ed esci dal BIOS premendo F10 o utilizzando la voce **Save and Exit**. Gli errori diventeranno solo un ricordo, dato che la memoria CMOS potrà finalmente preservare le impostazioni da te scelte anche a PC spento.



Una batteria scarica basta per rendere impossibile l'avvio del sistema.



L'ultima patch di *WoW* nasconde una modalità di rendering in grado di sfruttare i Vertex Shader delle migliori GPU

I VERTICI DI AZEROTH

Ho installato *World of Warcraft* sul mio vecchio computer, un P4 2 GHz con chipset 865 e GeForce 6600. Nonostante le specifiche del sistema soddisfino le richieste minime del gioco, osservo dei clamorosi rallentamenti a ogni ingresso nelle città più affollate. Che il problema risieda nella mia connessione wireless?

Bloodhoof

Se il collo di bottiglia risiedesse in una connessione Wi-Fi disturbata, capace di trasportare al secondo un quantitativo di dati molto distante da quello ottimale, il problema che incontreresti sarebbe quello del lag, provocato da un alto numero di pacchetti persi. Nel tuo caso, il crollo del framerate è invece provocato dalla lentezza della CPU, che non riesce a coordinare i movimenti delle centinaia

Solo per esperti La verità della luce

Osservando le specifiche tecniche dei monitor LCD, si viene sopraffatti da una quantità di sigle e numeri pensati per sottolineare le qualità del pannello utilizzato. L'attenzione dei giocatori, fino a oggi, è stata diretta verso i tempi di risposta dei cristalli, che negli ultimi modelli si sta avvicinando sempre più ai 2 ms, sebbene i metodi di rilevazione utilizzati dai produttori "tralascino" i 20 ms provocati dalla transizione di alcune tinte. Decisamente meno sviscerata da chi gioca è la fedeltà visiva nelle scene di gioco più scure, spesso erroneamente abbinata al fattore di contrasto.
In realtà, un monitor con un contrasto pari a 700:1 può avere un'immagine decisamente meno definita di un modello che, nella stessa voce, indica un fattore 400:1 o 500:1.
Il valore 1 indica il cosiddetto "punto del nero", il più basso livello di luminosità generato dal pannello quando i suoi cristalli sono totalmente chiusi e, in teoria, la luce emessa dalle lampade posteriori non dovrebbe essere in alcun modo visibile. Espresso in candele al metro quadrato (cd/m²), il punto del nero riesce a scendere, nei migliori modelli, fino a 0,2 cd/m². Il fattore di contrasto sempre riportato dai produttori indica che il monitor, avendo i cristalli completamente aperti, emette una quantità di luce 500 volte superiore (nel caso di 500:1) a quella raggiunta dal punto del nero. Il miglior contrasto non lo si ottiene, però, nei pannelli che producono 250 o 300 cd/m² (anche perché superati i 150 cd/m² la maggior parte degli schermi produce colori alterati e immagini decisamente affaticanti per gli occhi), ma dai modelli che riescono ad abbassare al minimo il punto del nero, evitando di trasformare l'oscurità in un grigio indefinito.
Il valore cd/m² massimo è spesso elencato nelle specifiche dello schermo: utilizziamolo, insieme al fattore di contrasto, per scoprire se il modello che ci attira sarà in grado di riprodurre degnamente un paesaggio oscuro. L'immersività di *F.E.A.R.* ne trarrà giovamento, premiando la nostra capacità di scelta.



I monitor di grandi dimensioni non raggiungono la luminosità massima dei modelli di più piccoli, ma non per questo offrono immagini meno contrastate.



La tecnologia utilizzata dal pannello influenza il valore di minore luminosità raggiungibile. I modelli VA e IPS offrono contrasti migliori rispetto alla maggior parte dei TN.

di giocatori spesso presenti nelle capitali del gioco. L'accelerazione grafica sperimentalmente inserita nella patch 1.9.3 potrebbe rivelarsi un vero toccasana per il tuo sistema: una volta circondato dalla folla virtuale, premi **Invio** per far comparire la console testuale e inserisci il comando **/console M2Faster 1**. Sfrutta la combinazione CTRL+R, per far apparire il numero dei fotogrammi al secondo, aggirati nei dintorni, sfida qualche compagno a duello e verifica la fluidità dell'interfaccia. Se è decisamente migliorata, rendi permanente l'accelerazione aprendo con il Blocco note il file **config.wtf** presente nella cartella **WTF**, e inserisci la linea **SET M2Faster "1"**. Così facendo, assegnerai ai Vertex Shader della GeForce il compito di animare i personaggi dei giocatori e i tanti PNG, sollevando la CPU da un compito molto gravoso. Approfitto della tua missiva per ricordare a tutti i possessori di schede GeForce 6200 che i problemi di corruzione del testo all'interno di Azeroth, e di riavvio del sistema provocati dalla funzionalità Turbocache, sono stati in gran parte risolti dagli ultimi ForceWare 84.21.

TRADIMENTO A 360

La versione per Windows del Gamepad per Xbox 360 non viene riconosciuta dal mio *Prince Of Persia I Due Troni*.

Fabio

Il più delle volte, il raggiungimento della piena compatibilità tra il terzo episodio della saga di *PoP* e il Gamepad dell'Xbox 360 è ottenibile semplicemente installando l'aggiornamento di dicembre 2005 delle DirectX e gli ultimi driver del Gamepad, disponibili nella sezione hardware del sito Microsoft.
Su alcune configurazioni, però, è necessario percorrere una via alternativa. Se la tua copia de *I Due Troni* non rileva in alcun modo i pulsanti del pad, dovrai scaricare e installare il Software Development Kit delle DX9 (disponibile all'indirizzo **msdn.microsoft.com/directx**) disinstallare il gioco, lanciare il programma di test del Gamepad inserito dall'SDK nel menu Start e procedere alla reinstallazione titolo di Ubisoft. Dopo aver effettuato tale procedura, i tasti e le leve analogiche verranno definitivamente riconosciuti. Ricordati, comunque, di verificare che il Gamepad sia indicato quale periferica di default, nella sezione Periferiche di gioco del Pannello di Controllo.



Il terzo episodio di *Prince of Persia* riconosce il gamepad Xbox 360 solo dopo uno specifico accorgimento.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10. .

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamante impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere i testi di Alberto "Pape" Falchi, soprattutto se in chiusura e pieni di termini "rognosi"
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Scrivere tante pagine per i suoi boss preferiti, puntuale e senza creare problemi, soprattutto in chiusura.
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Andare in vacanza lasciando i testi a metà, giusto per verificare che l'attenzione sia sempre alta, in redazione.
Gioco preferito: *Il Padrino*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i superiori, specie se grandi, grossi e di cattivo umore. Ovviamente, al momento sbagliato
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Attraversare il globo per presenziare a conferenze stampa e incontri di Wrestling... da protagonista!
Gioco preferito: *Batt. per la Terra di Mezzo II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Prendersela perché i vertici mettono in dubbio la sua capacità di giudizio. Però la Forza scorre possente in costui.
Gioco preferito: *D&D Online: Stormreach*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Lavorare nel weekend... bene superiore, senza però rinunciare ai ... organizzati da Pape
Gioco preferito: *Paradise*

L'unione fa la forza

Il meglio di due mondi in un solo gioco.

SIAMO sempre più convinti, qui a GMC, che dividere i giochi in "generi" stia perdendo senso. Consideriamo la categoria dei GdR, per esempio: *Dungeon Siege*, *Neverwinter Nights* e *Oblivion* appartengono, in teoria, allo stesso genere, ma al contempo sono molto distanti tra loro. In un momento in cui i giochi stanno assumendo i connotati di mega produzioni di stampo hollywoodiano, è anche normale che siano più "particolari", diversi l'uno dall'altro, lasciando ai propri imitatori – i famigerati cloni – il compito di "assomigliare" al capolavoro iniziale.

SpellForce 2 di Koch Media potrebbe sembrare, a prima vista, un clone di *Warcraft 3*: un appartenente al suo "genere", quello degli RTS fortemente personalizzati. Etichettandolo in tal modo, però, si commetterebbe un errore imperdonabile. Non avendo né un nome blasonato a supportarlo, né la forza economica di Blizzard, *SpellForce 2* potrebbe passare inosservato e ciò sarebbe un peccato, dato che è uno dei migliori RTS con sfumature da GdR mai usciti per PC.

Messe da parte alcune incertezze del primo capitolo, i programmatori di JoWooD hanno creato un piccolo capolavoro, che promette decine di ore tra la strategia e il gioco di ruolo (d'azione). Riuscirà *SpellForce 2* a superare il maestro, sconfiggendo sul campo di battaglia *Warcraft 3*? Per saperlo, basta girare pagina e leggere la piacevole recensione di un entusiasta Carlo Barone – cosa che, vi possiamo rivelare, è già un evento di per sé, dato che Carlo è un perfezionista che difficilmente vediamo pienamente soddisfatto di un gioco.

Questo mese saluta anche il ritorno di Lara Croft in tutta la sua prorompente bellezza: un "level design" completamente rinnovato, che fa dimenticare gli incubi dell'episodio precedente. L'archeologa ormai icona del videogioco ha dimostrato di saper risorgere dalle proprie ceneri come l'Araba Fenice, anche se la perfezione è ancora lontana. Dall'italiana Milestone arriva, finalmente, *Evolution GT*, il seguito spirituale di *SCAR* in cui troverete bolidi di parecchie marche automobilistiche, invece della sola, prestigiosissima Alfa Romeo: Raffaello Rusconi dice la sua a pagina 108. Per chi preferisce le avventure d'autore, *Paradise* segna il ritorno all'opera di Benoît Sokal, con un titolo che promette faville sia a livello di giocabilità, sia di arte visiva.

Se soffrite per la mancanza di un "simulatore di volo arcade" come *X-Wing Vs TIE Fighter* o *Wing Commander*, *Blazing Angels* è un ottimo diversivo: pur se ambientato nel passato, piuttosto che in un fantasioso futuro, il titolo di Ubisoft (sviluppato dallo stesso studio responsabile del capolavoro *Silent Hunter III*) è immediato, giocabile e divertente. Che poi, è tutto quello che chiediamo a un videogioco, no?

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



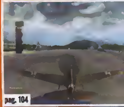
LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 96



pag. 100



pag. 104



pag. 110



pag. 111



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Viaggiare per l'Europa per scrivere anteprime e recensioni. Qualche volta in ritardo, ma è tutto sotto controllo.
Gioco preferito: *Civilization IV*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5*. A colpi di calcio rotante... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *PES 5*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo i giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Haegemonia*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Unire le sue due passioni, ovvero i videogiochi e la musica. I dance game non sembrano soddisfarlo, però.
Gioco preferito: *Tomb Raider- Legend*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Diffondere al nemico notizie riservate durante le cene aziendali. Però GMC non dimentica, gringo.
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Sapere quando tacere; sapere quando parlare. Una vera arte, nella dura vita lavorativa a GMC.
Gioco preferito: *Serious Sam II*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire bene bene la foggia delle icone.
Gioco preferito: *Fahrenheit*



Nelle caverne dei Nani, Non Morti e bestie fameliche vi attenderanno nell'ombra.



Alcune delle trappole che vi ostacoleranno saranno meno evidenti del solito...

GENERE: GIOCO DI RUOLO/RTS

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Dungeon Siege o *Warcraft 3*? Ecco il gioco per tutti coloro che non vogliono scegliere!

IN ITALIANO

***SpellForce 2* è stato completamente tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda i testi a video. Le parti parlate restano in inglese, peraltro molto ben recitato, e sono accompagnate da sottotitoli nella nostra lingua.**

NON molti anni fa, un Bill Roper ancora stipendiato da Blizzard presentava per la prima volta alla stampa *Warcraft 3*. Si trattava di un gioco decisamente diverso dal grande successo che è arrivato sugli scaffali (e alcuni potrebbero esclamare "meglio così!"), dove gli elementi GdR avrebbero dovuto prevalere sulla parte strategica classica, con telecamere gestibili liberamente e un sistema di acquisizione dell'esperienza abbastanza complesso.

Non c'è motivo di soffermarsi sulle motivazioni che hanno portato al successivo cambio di rotta, anche se alcune delle idee originali sono sopravvissute nella forma definitiva del gioco. Di certo, in chi aveva visto questo "prototipo" era rimasta la sensazione di essersi perso qualcosa, anche a fronte dell'ottimo prodotto finale.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Qualche anno dopo, un team teutonico di perfetti sconosciuti riuscì a incarnare le intuizioni che, nel 1999, Bill Roper tentava di trasmettere agli astanti, dando vita a *SpellForce*. Questo titolo veniva sin dall'inizio presentato come un mix tra due generi: strategia in tempo reale e classico gioco di ruolo (d'azione), tuttavia non nei termini "soliti", dove gli elementi GdR vengono spesso limitati al progredire di livello delle unità o alla presenza di qualche missione accessoria.

L'idea alla base di *SpellForce* era quella di fornire al giocatore il controllo di un Avatar accompagnato da altri eroi reclutati nel corso dell'avventura, all'interno di esplorazioni, di combattimenti contro mostri erranti e di risoluzioni di quest in puro stile *Dungeon Siege*. A ciò si aggiungeva la variante di dover gestire, ove la situazione lo richiedeva, la creazione di veri e propri eserciti con tanto di approvvigionamento di materie prime, costruzione di edifici e quant'altro.

In termini pratici, tale sistema si traduceva nella presenza di mappe enormi (isole collegate da portali, in cui spesso era necessario tornare per adempiere a compiti specifici ricevuti più avanti nel gioco), dove l'esplorazione e la risoluzione di quest si bilanciavano abilmente con il lato strategico e gestionale, quando le forze nemiche erano soverchianti. Il risultato era a dir poco esaltante, soprattutto perché faceva in modo che gli eroi, grazie alle loro abilità, svolgessero un ruolo preponderante negli scontri campali, ma che fosse richiesta anche una discreta dose di tattica nell'impiego delle normali truppe. Tuttavia, la "giovinezza" dei Phenomic, il team tedesco sviluppatore del gioco, si faceva sentire proprio in questi ultimi aspetti, la cui profondità scadeva un po' in un livello di difficoltà a tratti frustrante, soprattutto se non si era più che accorti nel gestire l'evoluzione del proprio Avatar.

> **"Gli eroi sono protagonisti anche degli scontri campali"**

Pur acclamato dai giocatori più appassionati, *SpellForce* fallì nel raggiungere un pubblico vasto e non è affatto un caso che il seguito *Shadow Wars* abbia "limato" tutte le incertezze citate, lasciando inalterata la struttura originale. Dovendo fare un'analisi sommaria, infatti, *SpellForce 2* potrebbe essere definito più semplice del predecessore, sebbene il termine "semplice" sia fuorviante, in quanto relativo alla sola gestione del

IL CAMMINO DI UN EROE

Una delle parti più rimaneggiate di *SpellForce 2* è la personalizzazione del proprio gruppo di eroi. Laddove l'originale offriva, al passaggio di livello, l'ardua scelta di potenziare abilità classiche da gioco di ruolo (forza, agilità, intelligenza, eccetera), con una conseguente evoluzione delle specializzazioni, *SF 2* offre un albero di abilità progressivo (due in realtà: combattimento e magia) che determina automaticamente le statistiche del personaggio a tutto vantaggio della semplicità. Questo stesso sistema impone dei limiti piuttosto forti nella progressione (richiedendo un minimo di punti spesi sempre piuttosto alto, per passare al ramo successivo) e spinge a una certa generalizzazione dell'evoluzione, allo scopo di evitare un'eccessiva potenza ai livelli più bassi. Quasi ogni specializzazione acquisita, infatti, garantisce automaticamente un nuovo potere o una nuova magia.



NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il demo tutto da giocare di *SpellForce 2*.

REQUISITI DI SISTEMA

SpellForce 2 non brilla esattamente per un motore "leggero": per godere veramente del livello di dettaglio che meriterebbe, dovrete avere un PC davvero carrozzato. Vengono in aiuto un buon numero di opzioni grafiche, che consentono di personalizzare la resa visiva secondo (quasi) tutte le necessità. Attenti alla qualità delle ombre in tempo reale: sarà il vero ago della bilancia.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Quasi nessuna speranza per questo livello di hardware. È possibile ridurre tutto al minimo, ma si perde troppo nei confronti di un aspetto visivo ricco di dettagli e particolari, senza peraltro ottenere risultati veramente accettabili.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

La pesantezza del motore di SF 2 si fa sentire sul nostro PC di fascia media: 1024x768 è raggiungibile solo scendendo a più di un compromesso e accettando un frame rate un po' singhiozzante, ma non pessimo.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	6x	4x	2x	2x

Fino a 1024x768, anche il massimo livello di dettaglio, non presenta incertezze. Andare oltre richiede qualche piccolo aggiustamento, soprattutto per quanto riguarda il numero di passaggi dell'AntiAliasing.



Potrete controllare anche unità speciali, se ne guadagnerete i favori.



Un esperto combattente è in grado di richiamare l'attenzione dei nemici su di sé.



Grazie alle cavalcature, gli umani vantano un'eccellente mobilità.



Tutti i PNG che vi affideranno delle quest avranno un punto esclamativo sopra la testa.

gioco stesso. Le modifiche apportate, insomma, hanno obiettivamente tolto un po' di profondità a entrambe le anime di *SpellForce*, ma a guadagnarne è stata la fluidità dell'azione, soprattutto avendo a che fare con la necessità di effettuare passaggi repentini tra i due tipi di gestione del gioco.

L'evoluzione degli eroi è la parte maggiormente riveduta rispetto al passato, con un sistema (esaminato nel dettaglio altrove in queste pagine) che rende molto difficile giungere a un punto avanzato del gioco con un Avatar poco incisivo a causa di una pessima ripartizione delle abilità, pur lasciando un discreto livello di libertà decisionale. Sarà dunque consentito pianificare con il più contenuto margine d'errore le specializzazioni del vostro Avatar: lo renderete un poderoso combattente da corpo a corpo, capace di attirare su di sé i colpi di parecchi nemici? Un veloce arciere dalla precisione letale? Un mago specializzato nel controllo degli elementi? O un misto di tutte queste caratteristiche? La scelta sarà solo vostra. Entro certi limiti, inoltre, potrete svilupparla nel corso dell'avventura, dato che non esisteranno vincoli di classe, ma tutti partiranno da una condizione "neutra". Quanto scritto varrà completamente solo per il vostro Avatar, dal momento che i suoi compagni di viaggio (fino a cinque, più eventuali aggiunte temporanee) seguiranno una propria evoluzione "naturale" lasciandovi, se lo desiderate, l'opportunità di ripartire i punti "extra" finché non saranno rese disponibili le abilità cui punteranno per "indole".

Tale meccanica è stata probabilmente studiata per obbligare la creazione di un gruppo bilanciato e adatto alle sfide avanzate, vista la scomparsa del sistema di rune che garantivano la presenza dei vostri compagni nell'originale, qui

L'EQUIPAGGIAMENTO

Mancando le statistiche per i vostri eroi, ogni oggetto sarà caratterizzato da valori di punti ferita e Mana, oltre a offrire incrementi in percentuale alle varie tipologie di danno (magico, da mischia e a distanza) e alle resistenze. *SpellForce 2* prevede un sistema di generazione casuale degli oggetti, ma tutti i "pezzi" migliori saranno associati a scontri particolari o, in generale, alla risoluzione di quest – anche, e soprattutto, non principali.

WESTFALL

Dopo qualche missione, il Re degli umani vi assegnerà il dominio di un territorio in cambio dei servigi offerti. Si tratta di una mappa completamente facoltativa, ma che vi consigliamo di visitare tutte le volte che ne avrete l'occasione. Non solo racimolerete qualche punto esperienza extra con le quest in zona, ma nelle fasi avanzate del gioco avrete accesso ad armi e oggetti molto potenti, che vi aiuteranno nella vostra impresa.

L'ESPERIENZA

Contrariamente a quanto avveniva in *SpellForce*, in questo seguito i vostri eroi non guadagneranno esperienza uccidendo ogni nemico incontrato, ma solo sconfiggendo alcuni avversari "unici". Il resto dell'esperienza arriverà esclusivamente dalle quest che completeranno, rendendo importante l'aspetto esplorativo non legato alla trama principale. L'esperienza, inoltre, non verrà ripartita tra tutti i membri del gruppo, ma assegnata solo al vostro Avatar, che farà passare di livello automaticamente anche i suoi compagni, mantenendoli tuttavia sempre di potenza inferiore.

DOVE INFURIA LA BATTAGLIA

L'interfaccia di *SpellForce 2: Shadow Wars* consente di gestire in maniera impeccabile l'azione sullo schermo.



1. La classica minimappa può essere filtrata per visualizzare i soli punti di interesse, mentre un comodo indicatore mostra l'orientamento della telecamera.
2. Qui troverete la lista di tutte le abilità a disposizione dell'eroe selezionato. Le normali unità useranno le loro automaticamente.
3. I vostri eroi saranno sempre disponibili con un clic, ma secondo il bersaglio selezionato appariranno automaticamente le abilità che potrete utilizzare.
4. La gestione dei gruppi è rimasta invariata dall'originale, con la massima libertà di gestione. Anche nel caso dei gruppi, è possibile impostare azioni d'attacco con un clic, scegliendo un nemico.
5. Le unità selezionate (senza limiti) verranno mostrate qui e, come in *Warcraft 3*, avrete modo di selezionare sottogruppi o singole unità, per esempio indirizzando con precisione un incantesimo di cura.

sostituiti da alleati fissi il cui numero verrà incrementato in momenti di gioco stabiliti. La scelta di rimuovere completamente il sistema delle rune, che in origine venivano ricevute al termine di quest importanti o (per le più potenti) trovate con particolare fatica, si ripercuote anche nella gestione della parte strategica. Qui, la disponibilità di nuovi edifici e unità è soggetta unicamente all'evoluzione della trama. Anzi, a voler essere più precisi, una parte consistente dell'intreccio sarà proprio impiegata nella ricerca di alleanze con le razze che popolano il mondo di Eo, con dei tocchi di realismo (se di realismo si può parlare in un mondo fantasy...) raffinati.

Come ogni RTS che si rispetti, infatti, anche *SF 2* offre una certa varietà nelle razze da controllare: ben nove, suddivise in tre alleanze maggiori (Elfi, umani e Nani per la "Luce"; Orchi, barbari e Troll per i Clan e, infine, Elfi oscuri, gargoyle e le ombre per il "Patto") cui il giocatore sarà alternativamente affiliato nel corso della campagna single player. Ognuna

> **"La continuità narrativa tra le missioni è il suo punto di forza"**

di queste fazioni, come da tradizione, è stata pesantemente caratterizzata e differenziata, soprattutto per quanto riguarda i tipi di unità e i poteri speciali. I criteri di costruzione della propria base, semplici e lineari, restano però pressoché inalterati e privi di peculiarità "in stile Blizzard". Così, mentre le forze della Luce schiereranno la potenza degli arcieri Elfi o delle catapulte dei Nani, supportate dalle cure dei druidi, i Clan conteranno sulle capacità offensive di Troll e berserker barbari, mentre il Patto si affiderà alla versatilità della magia e alla capacità delle unità Ombra di rendersi invisibili. Proprio queste ultime costituiscono la causa scatenante degli eventi che compongono la complessa trama di *SpellForce 2*, posteriore di quindici anni agli eventi del primo episodio.

Scomparse le rune dopo la caduta del circolo dei maghi, infatti, gli eroi che andrete a impersonare sono gli appartenenti a una genia umana "maledetta", gli Shaikan, legati da un patto di sangue con un drago millenario e per questo pressoché immortali. Proprio i loro domini verranno invasi dal Patto, guidato dall'alchimista Sorvina che, con metodi ignoti, si è assicurata i servizi delle Ombre ed è intenzionata a usarli per catturare il drago patriarca degli Shaikan. Vostro sarà il compito di respingere l'invasione... o almeno, questo sarà il vostro scopo iniziale!

Con oltre sessanta ore di gioco, potete star certi che quanto vi abbiamo rivelato sarà solo la punta dell'iceberg in un mondo estremamente vasto, che non mancherà di coinvolgervi profondamente. A tal fine contribuisce

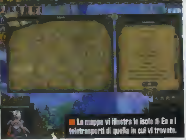


Alcuni incantesimi avranno un effetto maggiore contro le creature volanti.





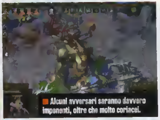
Demoni e altri nemici "speciali" non avranno basi, ma punti di respawn.


La mappa vi illustra le isole di Eo e i teletrasporti di quella in cui vi trovate.


Questi portali vi permetteranno di viaggiare liberamente tra le isole.

QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

Come il primo capitolo, anche *SF 2* dà modo di cambiare inquadratura con un semplice clic (indifferentemente dal livello di zoom che si desidera). Sposando perfettamente la sua "doppia" natura, infatti, potrete decidere di affrontare l'azione in visuale isometrica o passare a una telecamera posta alle spalle del personaggio (che consente, tra l'altro, di godere appieno della splendida grafica). In entrambi i casi, saranno disponibili vari livelli di zoom, ma cambieranno i controlli di gioco, al punto che, nella visuale "3D", sarete in grado di muovere il vostro Avatar tramite i tasti WASD.


Alcuni avversari saranno davvero imponenti, oltre che molto coriacei.





SPECIALIZZARSI

Sembrerà un paradosso, perlomeno per le regole non scritte di ogni GdR, ma il sistema di *SF 2* tende a favorire l'evoluzione ibrida del vostro Avatar. Sui trenta livelli massimi ottenibili, infatti, è consentito scegliere una carriera "dominante" (tra combattimento e magia), ma comunque arrivare a ottenere qualche potere "finale" dell'albero opposto. Anzi, questo vi potrebbe evitare l'investimento di punti in abilità non desiderate, obbligatorio se deciderete invece di specializzarvi solo in una delle due scelte base.






Il livello di dettaglio, soprattutto nella visuale 3D, è a tratti impressionante.

IL MULTIPLAYER

SpellForce 2 prevede due modalità multiplayer, una classica di scontro diretto e una cooperativa, dove potrete affrontare con un amico una campagna assolutamente slegata (e quindi aggiuntiva) da quella principale del single player.

anche l'ottimo bilanciamento tra i due aspetti di gioco, con l'elemento GdR che è stato ulteriormente arricchito, soprattutto nei termini della varietà di quest. Vi verrà chiesto di viaggiare più e più volte tra le isole che compongono il mondo di *SpellForce 2*, creando così una sorta di continuità narrativa che manca a qualunque RTS di stampo classico e che, da un certo punto di vista, rappresenta il reale punto di forza del titolo dei Phenomic. Fortunatamente, un comodo sistema di teletrasporti consentirà spostamenti relativamente veloci, rendendo il tutto un po' più godibile rispetto a quanto accadeva in passato e dando modo di sviluppare le numerose sottotrame proposte dal gioco. Spesso, infatti, il desiderio di esplorare le ricche ambientazioni di *Shadow Wars* prenderà il sopravvento, portandovi a distaccarvi dalla trama originale senza troppo sforzo e con risultati molto remunerativi.

Difficilmente ci siamo trovati di fronte a un cocktail così ben calibrato. La grafica di *SpellForce 2* offre un livello di dettaglio oneroso per il PC, ma appagante per il gusto estetico, mentre la colonna sonora pennella con la giusta carica epica ogni scontro e avventura. E non bisogna tralasciare l'ottima interfaccia, che riesce a migliorare persino quella – da molti considerata perfetta – di *Warcroft 3*, grazie a un sistema di accesso veloce a tutte le abilità in relazione al bersaglio selezionato.

Se vi ritenete appassionati di uno dei due generi proposti da *SpellForce*, probabilmente *Shadow Wars* vi insegnerà a esserlo anche dell'altro, in modo decisamente diverso dal solito. Se, invece, avete apprezzato il primo episodio, troverete le medesime atmosfere in questo seguito, al prezzo di un minor livello di profondità, vi assicuriamo, assolutamente non lesivo del divertimento.

Carlo Barone

IN ALTERNATIVA...

Dungeon Siege 2, Sett 05, 8½
I Gas Powered tornano con il loro GdR d'azione di punta, creando un seguito più che degno del passato successo. Vario, coinvolgente e piuttosto impegnativo, *DS 2* è un must per gli appassionati.

Dragonshard, Ott 05, 8
Il primo strategico/GdR a basarsi sul mondo di "Dungeons & Dragons", nell'universo di Eberron. È un titolo dalle ottime potenzialità, anche se con qualche ingenuità.

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Phenomic Game Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.spellforce2.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,2 GB HD, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottimo bilanciamento tra strategia e GdR
- Lungo, coinvolgente e appassionante
- Interfaccia estremamente funzionale

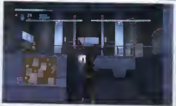
- Movimento automatico delle unità migliorabile
- Evoluzione degli eroi un po' limitata
- Sezione strategica forse troppo semplificata

Senza stravolgere le idee vincenti del capitolo originale, *SpellForce 2* si limita a migliorarlo negli aspetti in cui era più carente. Il prezzo da pagare è una maggiore semplicità: un difetto per alcuni, una manna per molti altri.

9

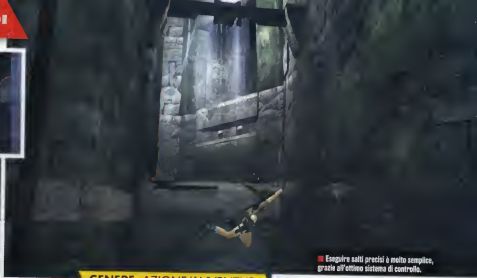
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DESIGN DELLE MAPPE	VARIETÀ DELLE QUEST
8	9	8	9	8	9

www.gamesradar.it





Il design delle tombe è veramente suggestivo.



Eseguire salti precisi è molto semplice, grazie all'ottimo sistema di controllo.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

TOMB RAIDER: LEGEND



Lara Croft è tornata, con meno seno e più giocabilità. Un vero affare!

IN ITALIANO

Tomb Raider: Legend è interamente doppiato in italiano. La traduzione è buona, la recitazione un po' meno. In particolare, mentre Lara potrebbe calcare i più prestigiosi palchi teatrali, i personaggi secondari farebbero una figura da cioccolatai anche a una recita della scuola elementare. Per fortuna, per la maggior parte del tempo sarà solo la nostra eroina a parlare.

LARA Croft è una delle icone del mondo dei videogiochi. La sua prima avventura aveva stregato mezzo mondo, definendo un nuovo genere e raggiungendo un pubblico molto vasto. Era una bella ragazza, agile come una gatta e colta come un professore universitario.

In poche parole, era una specie di Indiana Jones, giusto con un paio di abbondanti e rimbalzanti differenze. Peccato che con gli anni abbia iniziato a invecchiare senza stile – un po' come quelle signore che continuano a tingersi e a truccarsi come adolescenti – in titoli di qualità decrescente, fino ad arrivare a *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness*, un vero e proprio abisso di ingiocabilità e frustrazione (su GMC di settembre 2003 prese 5).

Per fortuna, i tempi cambiano e la storia si ripete, dando alla regina dei profanatori di tombe una nuova chance di stupirci. Un bell'intervento di riduzione al seno, nel pieno rispetto delle ultime mode in fatto di bellezza, un lifting con grafica all'avanguardia e via, verso le nuove avventure che la aspettano in *Tomb Raider: Legend*.

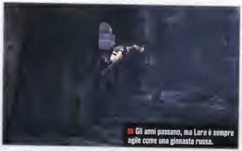
Si tratta di un ritorno alle origini, curato nientemeno che da Toby Gard, il papà di Lara, in cui le meccaniche di gioco del primo episodio vengono aggiornate e riproposte in chiave moderna. Sin dal primo livello, si capisce che i nefasti errori che avevano afflitto lo scorso capitolo sono solo un brutto ricordo. La nostra eroina si muove agilmente e ritrova la grazia di

> **"Gli enigmi sono ingegnosi, piacevoli e mai frustranti"**

un tempo, senza dare la sensazione di spostarsi sulle caselle di un tabellone come se avesse degli stivali magnetici. Anche le ambientazioni rispolverano il loro antico splendore, con rovine affascinanti, strutture complesse e intriganti come un quadro di Escher, e suggestivi giochi di luce.

Lo scopo del gioco è sempre lo stesso, esplorare i livelli, superandone le insidie e le trappole. Per farlo bisognerà saltare, eseguire acrobazie e, di tanto in tanto, risolvere qualche semplice enigma. Dovrete impegnarvi costantemente, aguzzando la vista per capire su quale piattaforma balzare o a quale liana aggrapparvi. Il campionario di mosse a disposizione è ormai un classico, ma è divertente e ben congegnato. Oltre a spiccare balzi felini, Lara sarà in grado di arrampicarsi su funi e catene, di dondolarsi come Tarzan, di roteare per poi lanciarsi come una ginnasta alle parallele e di aggrapparsi alle sporgenze dei muri.

Per avere successo, la precisione è d'obbligo ma, per evitare di frustrare inutilmente il giocatore, è stato inserito



Gli anni passano, ma Lara è sempre agile come una ginnasta russa.

L'ISPETTRICE GADGET

Non sia mai che un'avventuriera carina come Lara non sia munita di gadget tecnologici per rendere più facili le sue imprese. In *Legend* potrete servirvi di un potente binocolo, in grado di identificare e descrivere rapidamente gli oggetti con cui sarà possibile interagire. Non lo userete molto spesso, ma sarà una vera e propria manna nei momenti di indecisione. Oltre a questo, potrete estrarre in qualunque momento un sofisticato (ed evidentemente impermeabile) palmare, su cui verranno scrupolosamente annotati i dati importanti delle missioni



DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI TOMB RAIDER: LEGEND



Di tanto in tanto, dovrete liberarvi di qualche fastidioso boss.



Le sezioni in stile "laser game" sono divertenti e spettacolari.

BELLO SGUARDO

La caratterizzazione della mimica facciale di Lara è davvero degna di nota. Non solo l'eroina cambia espressione nei momenti di fatica o di tensione, ma muove gli occhi in maniera sensata e realistica, guardandosi intorno e puntando gli oggetti che la interessano. Oltre a questo, il suo impeccabile trucco, in caso di immersione in acqua, inizierà a fare sbavature, così come il suo bel corpicino si sporcherà di polvere durante il corso delle missioni. Si tratta di piccoli dettagli, ottimi per conferire a Lara quel tocco di "vero" che prima d'ora aveva ricevuto solo sul grande schermo (non il vostro nuovo 200 pollici widescreen, quello del cinema).





I paesaggi sono capaci di togliere il fiato. Mica male fare l'archeologa!



un sistema che, nel caso di un'acrobazia eseguita un po' alla leggera, vi permetterà di aggrapparvi con una sola mano, obbligandovi a premere prontamente un tasto per evitare la dolorosa caduta.

Oltre a questi rodati elementi, c'è una piccola novità, semplice ma particolarmente funzionale alle meccaniche del gioco. Si tratta di un rampino magnetico, in grado di attaccarsi a qualunque oggetto metallico (riconoscibile grazie a un lieve luccichio). Lanciandolo, avrete modo di interagire in maniera complessa con l'ambiente che vi circonda. Potrete, per esempio, agganciare una statua, tirarla verso di voi e farla cadere, magari liberando una zona altrimenti irraggiungibile o facendo scivolare un oggetto fondamentale per risolvere un enigma. Usando il rampino in maniera appropriata, tirerete verso di voi alcune piattaforme semoventi oppure provocherete delle reazioni a catena.

Per funzionare bene, un simile gadget deve necessariamente poggiare su una fisica convincente, fortunatamente presente in *Tomb Raider: Legend*. Si tratta di una caratteristica innovativa per la serie, funzionale tanto al rampino quanto ad alcuni degli enigmi.

Molti di essi si sviluppano, infatti, nella terza dimensione e per risolverli dovrete affrontare anche la gravità e la dinamica dei fluidi. Per esempio, in uno dei primi livelli, troverete un meccanismo che obbliga a premere tre enormi tasti per aprire una porta. Dopo una rapida ispezione dell'ambiente circostante, si capisce che bisogna farlo spostandovi sopra delle grosse casse di legno. Il problema è che due delle casse necessarie sono ben lontane e, soprattutto, separate dal meccanismo da un alto gradino. Per farle giungere nella zona desiderata, dovrete metterle su un lungo asse tenuto in bilico da un cuneo, per poi saltarvi sopra e catapultarle al piano superiore come in un cartone animato di Will Coyote.

Espedienti simili a questo conferiscono varietà ai rompicapi che, nonostante tutto, rimangono piacevoli, ingegnosi e mai frustranti. Salvo rare eccezioni, non vi capiterà quasi mai di bloccarvi, permettendovi di risolverli facendo lavorare la materia grigia per un paio di minuti.

Purtroppo, Lara non potrà limitarsi alle sue classiche acrobazie, dovendosi difendere in scontri a fuoco contro i soldati che si aggireranno per alcune zone dei livelli. "Purtroppo" perché le sezioni di combattimento sono il vero punto debole del gioco: sono poco profonde, troppo facili e funestate da un sistema di controllo semplicistico

TESORI NASCOSTI

Negli angoli più reconditi dei livelli sono nascosti dei piccoli tesori, da raccogliere per sbloccare alcuni extra a fine livello. Ci sono filmati, nuovi costumi per Lara, biografie dei personaggi e potenziamenti per le armi.

AMANDA

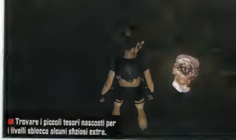
La rivale di Lara in *Legend* si chiama Amanda. In omaggio alla regola secondo cui le belle ragazze hanno sempre amiche appetibili, si tratta di un'affascinante archeologa, con lo stesso fisico mozzafiato di Miss Croft, ma con una folta chioma biondo platino. Piccolo spoiler: terminando il gioco, potrete affrontarlo da capo usando il suo modello al posto di quello di Lara.

www.gamesradar.it

I SALVATAGGI
I salvataggi sono automatici e avvengono nei numerosi checkpoint sparsi per i livelli. Sono così tanti, che non vi capiterà quasi mai di ripercorrere lo stesso tratto più di una volta. Si tratta di un sistema esemplare che, pur non rendendo le cose troppo facili, è a prova di frustrazione.

SOTT'ACQUA
Come da tradizione, Lara si dovrà immergere spesso e volentieri, risolvendo alcuni enigmi e facendo attenzione a non rimanere senza fiato. Fortuna che di capacità "polmonare" ne ha più che a sufficienza.

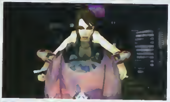
LARA SPACCA
In alcuni combattimenti sarà possibile sparare all'ambiente circostante per fare fuori facilmente alcuni soldati. Si possono colpire alcune colonne per farle cadere; si possono fare rotolare massi giù da discese o fare esplodere gli immancabili barili di combustibile. I soldati sono così sciocchi (o ammaliati dalla bellezza di Lara) che si lasceranno ammazzare nei modi più improbabili.



Trovare i piccoli tesori nascosti per i livelli sblocca alcuni sfiziosi extra.



Saltare sulle liane permette di superare molti ostacoli.





Risolvere gli enigmi è molto appagante, specie quando il risultato è così spettacolare.

UN INVITO A CASA DI LARA

Vi piacerebbe, eh? Frenate i sogni e trovatevi una ragazza (magari non poligonale). Se volete, però, in *Tomb Raider: Legend* avrete la possibilità di visitare la magnifica Villa Croft. Al suo interno troverete manufatti rari, palestre per allenarvi, biblioteche sconfinate e tanti enigmi da risolvere per un po' di divertimento extra, senza fastidiose guardie che vi sparano o muri che vi crollano addosso. Ottimo per impadronirsi alla perfezione dei controlli del gioco, per sbloccare qualche segreto e per ammazzare un po' il tempo.



e banale. È così bello aggirarsi per le tombe e le rovine, che imbattersi in questi bietoloni virtuali è una vera e propria scocciatura, capace di spezzare per un attimo il ritmo di gioco. Come se non bastasse, l'Intelligenza Artificiale è imbarazzante e lascia ai giocatori più smaliziati la possibilità di sfruttare alcuni piccoli errori di programmazione per uscire pressoché indenni anche dalle battaglie più rischiose. È una fortuna che questo sia un aspetto relativamente marginale del gioco, non sufficiente a rovinarne il divertimento.

Un altro dei pregi di *Tomb Raider: Legend* è la varietà. Tra un salto e l'altro vi troverete a cavallo di una moto, impegnati in sparatorie ad alta velocità e in salti in stile "Mission Impossible". Certo, la giocabilità in questi momenti scende pericolosamente sotto il livello di guardia, ma dopo aver fatto i conti con i controlli sfrecciare a bordo di fiammanti Ducati inizierà a divertirvi. Oltre a questo, in momenti di particolare pericolo, Lara dovrà esibirsi in salti e schivate ancor più spettacolari del solito. Si tratta di fasi di azione pura, in cui dovrete portare a casa la pelle premendo i tasti indicati con tempismo, proprio come nei vecchi "laser game". Il tutto accadrà rapidamente, quasi a sorpresa, regalando copiose scariche di adrenalina e scene che non sfigurerebbero in una produzione hollywoodiana.

La trama, pur non spiccando per originalità, svolge egregiamente il proprio mestiere. Appassiona, spinge a proseguire per scoprire cosa succede e, soprattutto, dipinge una Lara affascinante e dalla psicologia complessa.

Dal punto di vista grafico, il gioco è abbastanza deludente. Ci sono alcune chicche tecnologiche in grado di sfruttare appieno anche le schede più avanzate, ma i modelli poligonali risentono palesemente dello sviluppo su più piattaforme. Per carità, si rimane nei limiti della sufficienza, ma si poteva fare molto di più. Anche il doppiaggio in italiano è un po' debole, ben realizzato per quanto riguarda la protagonista, ma scadente per i personaggi secondari.

Tutti questi piccoli difetti si sarebbero potuti evitare, ma per fortuna non bastano a rovinare l'esperienza di gioco, divertente e coinvolgente dal primo all'ultimo livello. *Tomb Raider: Legend* non è perfetto, ma ha tutti gli elementi per appassionare tanto i bistrattati fan di Lara, quanto gli appassionati dell'azione in generale. La donna più famosa dei videogiochi è tornata, e ha dimostrato che oltre la gonna c'è di più. E non ci riferiamo certo alla misura del reggiseno.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo, Dic 03, 9
Dopo tanti anni, il Principe di Persia ritorna e un po' di ispirazione da Lara Croft deve proprio averla presa.

Prince of Persia I Due Troni, Gen 06, 9
Forse non sarà all'altezza del primo episodio, ma la terza avventura del Principe in 3D è davvero notevole.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Crystal Dynamics** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 54,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.tombraider.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD, 9 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Un ritorno al vecchio stile
- Enigmi intriganti
- Ottimo level design

- Combattimenti noiosi e inutili
- Alcune sezioni sono un po' deboli
- Graficamente non eccelso

Uno dei migliori episodi di *Tomb Raider*. *Legend* non è certo esente da difetti, ma regala divertimento, azione spettacolare e un'esperienza di gioco appagante. Consigliato tanto ai fan di Lara Croft quanto ai suoi detrattori.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	7	8	7	8	9

www.gamesradar.it



■ Avrete una riserva inesauribile di razzi (niente missili a ricerca, per fortuna!) con cui distruggere le installazioni a terra dell'Afrika Korp.



■ Nei cieli sopra Londra l'atmosfera è davvero incandescente: ogni "linea rossa" indica un tedesco con le ali deciso a farvi a pezzi.

GENERE: SPARATUTTO CON LE ALI

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII

L'azione nei cieli della Seconda Guerra Mondiale.

DUELLI ITALIANI

Tutti i testi a schermo sono in italiano, e questo è di grande aiuto non solo per capire gli obiettivi che, di volta in volta, bisognerà raggiungere, ma anche per comprendere quello che capita attorno al caccia, lassù nel blu dipinto di blu. La traduzione non è esente da qualche piccolo errore, che a volte potrebbe risultare quasi comico (i comandanti giapponesi ordineranno ai loro uomini di spostare il tarmac, il cemento della pista di decollo).

ESISTE un "genere" di sparatutto che vive al confine con i simulatori di volo. Ne sono un esempio gloriosi titoli del passato remoto, come *X-Wing Vs TIE Fighter*, o un po' più recente, come *Crimson Skies*.

Proprio a quest'ultima razza appartiene *Blazing Angels*, arrivato su PC come un attacco all'alba senza alcun preavviso; nei panni di un pilota americano, arrivato nel Vecchio Mondo per aiutare i Britannici nella loro solitaria lotta contro l'Asse, dovrete affrontare un nutrito numero di missioni (una quindicina) che metteranno a dura prova le vostre abilità di pilota "arcade".

Difatti, *Blazing Angels* ha più elementi in comune con *Quake 4* che con *Flight Simulator*: non si incontrano problemi nel mantenere l'assetto di volo, e le scorte di munizioni non hanno limiti, sia nel caso dei mitragliatori, sia in quello di bombe e razzi. Un giocatore di media esperienza potrà abbattere in tre missioni metà degli effettivi della Luftwaffe del '40, senza doversi preoccupare di inezie come il carburante o gli stalli, simulati ma da cui è molto semplice riprendersi.

Sarebbe un grave errore, però, etichettare *Blazing Angels* come un prodotto trascurabile: è *divertente*, e anche molto. Le missioni da affrontare sono molto varie e originali, e spaziano dai duelli aerei su Londra durante la Battaglia d'Inghilterra fino alla scorta della Ottava Armata di Montgomery nel Nord Africa.

Dopo una serie di azioni nel Pacifico, in cui il nostro coraggioso pilota non solo riesce quasi a rovesciare le sorti di Pearl Harbor, ma guida le cruciali battaglie aeronavali di Midway, del mar dei Coralli e di Guadalcanal, si torna nel teatro europeo per l'immancabile sbarco in Normandia, la liberazione di Parigi e la "missione finale" nei cieli sopra una devastata, ma ancora pericolosissima Berlino.

Se siete muniti di un joystick o di un buon joypad, *Blazing Angels* è uno dei migliori "sparatutto con le ali" su cui potrete mettere occhi e mani, soprattutto per merito della splendida grafica che testimonia quanto il PC abbia da guadagnare dai progetti sviluppati in tandem su Xbox 360.

Oltre a una valanga di effetti speciali davvero piacevoli – vi consigliamo di non perdere l'alba prima dell'attacco alla flotta giapponese! – il gioco non mostra grosse titubanze sui PC di fascia media, se non sulle città più grandi, come Londra e Parigi. Splendidi anche gli scenari cittadini, che mostrano edifici apparentemente molto diversi tra loro che si estendono a perdita d'occhio, oltre a monumenti molto riconoscibili, come i ponti sul Tamigi, il Parlamento o la Torre Eiffel.

> **"Gli assi nemici vi daranno davvero del filo da torcere"**

Ogni missione è divisa in "tranche", ognuna caratterizzata da una serie di obiettivi che vanno dal distruggere tutti i caccia nemici presenti nell'area al difendere i bombardieri, dall'attaccare l'artiglieria tedesca con razzi (infiniti) all'affondare mezza flotta giapponese. Al termine di ogni sessione, il gioco effettua una specie di salvataggio temporaneo e, in caso di abbattimento, schianto a terra o distruzione per altre cause, potrete riprendere dall'ultimo obiettivo completato. Se, invece, uscirete dal gioco, sarete in grado di ripartire dall'ultima missione completata – niente salvataggio veloce, insomma.

La strumentazione di bordo è ridotta ai minimi termini: se, da una parte, vedrete con chiarezza i nemici e i gli alleati con una sorta di HUD anacronistico (i caccia nemici, per esempio, sono racchiusi da delle parentesi quadre rosse), non avrete alcuna indicazione sulla quota (che dovrete stimare a occhio, tranne in una missione), sui danni (a parte il denso fumo nero che uscirà dal motore!) e sulle munizioni e carburante, che come abbiamo detto sono infiniti.

Anche le procedure di atterraggio e di decollo, nei pochi casi in cui sono presenti, sono ridotte all'osso e molto semplificate.

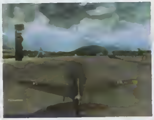
NO JOYPAD, NO PARTY

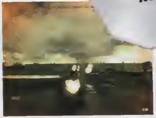
Blazing Angels è pensato per essere giocato con joypad o joystick: in teoria è possibile giocare con tastiera e mouse, ma è un'alternativa che difficilmente potrete praticare senza una crisi di nervi a ogni virata, specie sotto il fuoco nemico. Consigliamo quindi un buon joypad (Ubisoft consiglia ovviamente il controller di Xbox 360, compatibile con il PC nella sua versione con cavo USB) o un joystick. Noi abbiamo fatto faville con il Saitek 45!



DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI BLAZING ANGELS







NEL CIELO IN COMPAGNIA

Il comparto multiplayer di *Blazing Angels* è molto ricco. Innanzitutto, è possibile giocare in due sullo stesso PC in "split screen" (lo schermo diviso in due). Esistono cinque modalità in cooperativa, in cui insieme a un amico dovrete evitare, per esempio, che i caccia nemici sopravvivano oppure che i kamikaze si schiantino sulla portaerei, e altre quattro in "team" dove l'obiettivo è, fondamentalmente, massacrare la squadra avversaria.







Le battaglie aeree sono fantastiche: vedrete centinaia di apparecchi volare da tutte le parti.

COMPAGNI DI GUERRA

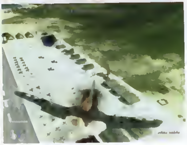
Nelle vostre missioni verrete accompagnati da colleghi piloti molto in gamba e in grado di aiutarvi nel momento del bisogno: come comandante della squadriglia potrete ordinare loro se "proteggervi", "stare in formazione" o "attaccare i nemici" (anche se il regista dell'azione sarete sempre voi – loro non affonderanno l'ultima portaerei!). Alcuni di questi compagni hanno abilità davvero fantastiche: Joe, per esempio, può insegnarvi delle "combo" per riparare in volo il vostro aereo!



Potrete combattere anche sulle Fortezze Volanti.



Il giorno dell'infamia, ovvero l'attacco a Pearl Harbor. Riuscirete a limitare i danni del bombardamento a sorpresa nipponico?



Generalmente l'Intelligenza Artificiale dei nemici si assesta su un livello solo discreto, ma ogni tanto apparirà un solitario asso avversario, che vi darà del filo da torcere: liberarsi di questi piloti esperti sarà un'esperienza lunga e dolorosa. Persino troppo, considerando che spesso saranno alla fine della missione e, quindi, non potrete uscire dal gioco per poi riprendere dopo un'oretta o il giorno successivo. Un difetto abbastanza fastidioso è dato dall'impossibilità di selezionare un obiettivo direttamente (magari "puntadolo" con il mirino): ciò si rivela particolarmente frustrante nelle missioni in cui bisognerà colpire le navi, dato che i siluri si attiveranno solo quando l'obiettivo sarà "inquadrato".

Blazing Angels è, come abbiamo scritto all'inizio, divertente e spensierato, ma non per questo "leggero": se cercate uno sparatutto diverso dal solito FPS alla *Quake 4*, oppure un simulatore di volo molto arcade, avete trovato quello che fa per voi.

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

Crimson Skies, Dic 00, 8
Particolarissimo sparatutto aereo ambientato in un passato alternativo "steampunk".

Secret Weapons Over Normandy, Gen 04, 8
Dal creatore di *X-Wing Vs TIE Fighters*, Lawrence Holland, un eccellente sparatutto con le ali ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 45,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blazing-angels.com/uk/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,9 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, joypad o joystick**
- Multipl. **Internet e LAN, fino a 8 giocatori; split screen**

+ Grafica di buon livello
+ Parecchie missioni, tra l'altro varie
+ Multiplayer promettente

− Alcuni limiti dell'interfaccia
− Non si può salvare liberamente durante le missioni

Divertente, giocabile e immediato, ma non per questo "semplice". In *Blazing Angels* vi aspettano almeno una quindicina di ore di divertimento in single player, e molte altre (potenzialmente) in multiplayer. Consigliato per chi cerca l'azione con le ali.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MISSIONI	MULTIPLAYER
8	7	8	8	8	7

www.gamesradar.it



Il set da piccolo chimico è uno degli accessori con grandi percentuali di presenza nelle avventure grafiche.



Gran parte delle ambientazioni, sia in interno, sia in esterni, gode di notevole cura nel dettaglio.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

PARADISE

Benoît Sokal mette via il collo di pelliccia per adottare un look da safari.



IN ITALIANO

La traduzione, il doppiaggio e i sottotitoli (facoltativi) di *Paradise* sono interamente in italiano. La traduzione è ben fatta, ma il missaggio delle voci è talvolta poco equilibrato, con degli occasionali picchi di volume che risultano vagamente fastidiosi.

LA NOTTE DEL LEOPARDO

Le tre sezioni di gioco che prevedono il controllo del leopardo nero sono abbastanza brevi e non mettono particolarmente alla prova né il cervello, né la manualità dell'utente. Poche mosse per portare a termine semplici missioni che fanno da contorno all'avventura principale e che possono essere agevolmente ignorate con la semplice pressione di un tasto.

DOPO averci letteralmente congelato le dita sul mouse (sia per il freddo, sia per la voglia di non staccarsi dal gioco) con i due *Syberia*, il genio di Benoit Sokal si appresta a farci sudare sette camicie sotto il sole africano con la sua nuova avventura grafica, *Paradise*.

Il primo impatto con il gioco ricalca alla perfezione la sensazione di smarrimento della protagonista che, dopo aver perso la memoria, si trova a far parte dell'harem del principe di Maurania, rinchiusa in un sontuoso palazzo. Sembra che tutti intorno a lei sappiano qualcosa del suo passato e conoscano la sua vera identità, così come il segreto che la lega all'animale prediletto dal principe: un leopardo nero intrappolato in una gabbia al centro del giardino. Entrambi alla ricerca della libertà e della loro vera casa, Ann Smith (questo il nome fittizio che la protagonista sceglie in attesa di recuperare i suoi ricordi) e il leopardo si incammineranno insieme lungo un'avventura dai toni esotici e misteriosi, sino a giungere all'inaspettato epilogo.

Pur prendendo il via da una pretesto dai connotati storici e geografici apparentemente ben definiti (la guerra civile che imperversa in un paese africano immaginario, ma incredibilmente realistico), man mano che si prosegue, l'avventura assume gradualmente dei connotati quasi onirici e inquietanti, che pescano a piene mani dalla tradizione della letteratura di viaggio. Paesaggi che incutono timore perché avvolti dal mistero, strane creature e popoli dalle usanze bizzarre, miti e leggende la fanno da padroni. Il primo scenario del gioco, il palazzo del principe, sia per via della necessità di prendere confidenza con lo "stile" dei vari enigmi, sia a causa della vastità dell'area esplorabile è probabilmente il più impegnativo. In tal senso, concorre anche una certa tendenza (che fortunatamente scema proseguendo nella trama) a collocare alcuni oggetti chiave nei punti meno visibili dello schermo.Un espediente per puntellare una serie di enigmi di troppo facile risoluzione, o una semplice scelta stilistica? La domanda è lecita e la risposta sopraggiunge a breve: *Paradise* è un equilibrato mix fra fasi di gioco a tratti impegnative e altre decisamente più scorrevoli e rilassanti, bilanciate in modo da accompagnare l'avventuriero alla sequenza finale senza alcuna frustrazione.

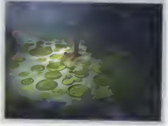
> "In *Paradise* i fondali sono in grado di mozzare il fiato"

I canoni immancabili di una classica avventura punta e clicca sono presenti all'appello. Dopotutto, nessuno poteva aspettarsi il contrario con alle spalle due titoli del rango di *Syberia I* e *II*, ma nonostante la loro già ottima realizzazione grafica, in *Paradise* i fondali sono in grado di mozzare il fiato. A tal proposito, si inserisce uno dei pochi appunti negativi da fare a un titolo che, nel suo complesso, appare curato sotto ogni punto di vista. La realizzazione dei personaggi si colloca su un livello visibilmente inferiore, sia per quanto riguarda la caratterizzazione, sia in merito all'aspetto tecnico. Rispetto al fine tessuto dell'ambiente circostante, i corpi appaiono talvolta eccessivamente legnosi e le espressioni facciali poco comunicative.

A ciò si aggiungono delle routine troppo limitate che, senza scomodare inappropriate pretese da MMORPG, suggeriscono facilmente la sensazione di trovarsi in un mondo privo della giusta umanità. Qualche alto e basso, quindi, che a conti fatti non

NON SOLO CERVELLO

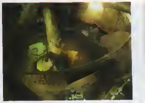
Per sopravvivere in *Paradise* non sempre è necessario sapersi arrangiare alla Mc Gyver, talvolta occorre un pizzico di scioltezza in stile gioco piattaforme. Nulla di particolarmente impegnativo: basta saper fare un po' di slalom fra le creature della sabbia, gli appigli in ferro di una nave o le piante acquatiche. In aiuto dei meno abili accorre una delle regole più amate delle avventure punta e clicca: non si "muore", al massimo si perde un po' di tempo in più.



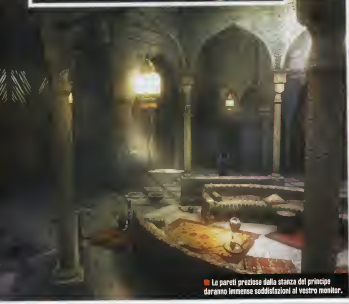


La inquadrature fisse contribuiscono a dare un taglio cinematografico di grande effetto anche a una semplice scala.

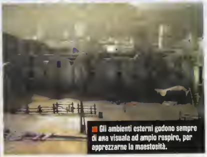




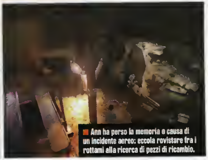
CACCIA AL TESORO
Le inquadrature a telecamera fissa, per caso o a bella posta, tendono a complicare le cose, tenendo ben nascoste porte e oggetti. Può capitare, quindi, di trovarsi a perdere il senno dietro un oggetto che non si riesce a scovare perché è ben nascosto. Ma anche questo fa parte del gioco, se si sta attenti a non esagerare.



Le pareti preziose della stanza del principe daranno immense soddisfazioni al vostro monitor.



Gli ambienti esterni godono sempre di una visuale ad ampio respiro, per apprezzarne la maestosità.



Ann ha perso la memoria a causa di un incidente aereo: eccola rovistare fra i rottami alla ricerca di pezzi di ricambio.

OMAGGI DAL PARADISO
Chiamatela pure "deformazione professionale". Fatto sta che, giocando a *Paradise*, ci siamo divertiti a scovare alcuni omaggi più o meno evidenti (e più o meno voluti, s'intende) ad altre avventure grafiche storiche, anche abbastanza datate. Scimmie dispettose e bamboline voodoo vi dicono nulla?

DAL FUMETTO AL VIDEOGIOCO

A conferma dell'indubbia qualità degli scenari del gioco, presso il Rouge-Cloitre di Bruxelles è stata allestita una mostra dedicata a Benoit Sokal, dal titolo "Dal fumetto al videogioco" in cui sono stati esposti i disegni originali delle sue opere più famose: "L'Ispettore Canardo", "Amerzone", "Syberia" e "Paradise". Non dimentichiamo che Sokal è, innanzitutto, un illustratore di albi a fumetti, fra cui appunto quello che dà il nome a questa nuova avventura ambientata in Africa.





penalizza eccessivamente quello che è senz'altro un ottimo lavoro. Chi ha giocato *Syberia* ritroverà la medesima accessibilità nella gestione dell'inventario e nella modalità di utilizzo e combinazione dei vari oggetti. L'interazione con lo scenario prevede la visualizzazione di due diverse icone, una per esaminare e un'altra che indica la facoltà di intervenire raccogliendo o utilizzando l'oggetto in questione.

Per vivacizzare l'esperienza, sono presenti alcune sezioni "alternative" che si discostano dal solito "usa x con y". La meno evidente è costituita da un paio di passaggi che mettono in gioco tempestività, spirito di osservazione e l'immancabile pizzico di fortuna: si tratta di percorrere brevi tratti evitando delle creature che spuntano dal terreno secondo un preciso schema o di attraversare una palude saltellando sulle piante più resistenti.

La seconda, invece, prevede di impersonare per tre volte il leopardo e svolgere brevi compiti per correre in aiuto della protagonista, ma (inspiegabilmente, aggiungeremmo noi) basta premere ESC per riprendere a giocare "normalmente" saltando a piè pari l'intera missione e senza alcuna conseguenza per la riuscita della stessa. Interrogati in merito, gli sviluppatori hanno risposto che tale decisione è stata dettata dal desiderio di venire incontro alle esigenze dei giocatori di avventure più "puristi". De gustibus.

Il detto "non c'è due senza tre" calza a pennello per il sorprendente Benoit Sokal, che dopo *Amerzone* e *Syberia* si appresta a inanellare un nuovo successo con l'ottimo *Paradise*. I fan del genere si preparino a mettere mano al portafogli: l'acquisto è praticamente obbligato.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Syberia II, Apr 04, 8
Climi glaciali per i due capitoli del gioco che ha portato alle stelle la notorietà di Sokal. Il primo *Syberia* è datato 2002.

The Longest Journey, Nat 00, 8
Un altro classico che si appresta ad accogliere il suo seguito *Dreamfall*. Nonostante gli anni sulle spalle è un'avventura intramontabile.

Info ■ Casa Blue Label Ent. ■ Sviluppatore White Birds Production ■ Distributore Blue Label Entertainment ■ Telefono 02/38093481 ■ Prezzo € 49,99 ■ Età Consigliata 12+ ■ Internet www.paradise-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD
- Sistema Consigliato P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- Multiplayer No

- Scenari di grande qualità
- Enigmi ben calibrati
- Trama coinvolgente

- Caratterizzazione del personaggio
- Doppiaggio non sempre ispirato
- Qualche calo di stile nella grafica

Chi l'ha detto che le avventure grafiche sono un genere ormai morto e sepolto? *Paradise* è l'esempio lampante di come sia ancora possibile creare dei giochi che sanno stuzzicare la mente e gli occhi nel modo giusto, senza scadere nella monotonia.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	8	8	7	7



I tracciati extraurbani del gioco di Milestona sono ben caratterizzati, anche se le città non sembrano pullulare di vitalità.



La qualità grafica di *Evolution GT* è di buona caratura, come dimostrano i modelli delle auto.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

EVOLUTION GT

L'evoluzione di un pilota vista dagli occhi di Milestone.

IN ITALIANO
Evolution GT è in italiano per quanto riguarda il manuale, i testi a video e i sottotitoli. Il parlato è in lingua inglese.

NEL DVD
Nel DVD allegato questo mese all'omonima versione di GMC, troverete il demo di *Evolution GT*, grazie a cui provare un paio di tracciati e ben cinque delle auto presenti nel gioco completo.

MONOMARCA
Nonostante le ottime premesse, le sfide in *Evolution GT* si risolvono in semplici campionati "monomarca". Insomma, si gareggia tutti insieme a bordo di Audi oppure di Bugatti, per non svantaggiare nessuno.

COSA hanno in comune campioni leggendari quali Ayrton Senna, Michael Schumacher o Sebastian Loeb? La capacità di fare la "differenza" in pista, di compensare con le proprie qualità anche l'inferiorità del mezzo meccanico. Aggressività, determinazione, stile di guida e indubbio talento li hanno trasformati in colossi capaci di fare a pezzi i propri avversari e di vincere innumerevoli gare e titoli iridati.

Evolution GT, il nuovo gioco di guida firmato dall'italianissima Milestone, prosegue nel cammino intrapreso lo scorso anno con il promettente *SCAR*, dedicato alla Squadra Corse Alfa Romeo. L'intento è quello di porre al centro dell'azione proprio il pilota, con il suo talento e la sua psiche. Un punto di vista originale e particolarmente intrigante; soprattutto, un coraggioso tentativo di offrire qualcosa di diverso rispetto alle solite simulazioni o ai classici giochi di corse arcade. L'esperimento *SCAR* ci aveva piacevolmente sorpreso lo scorso anno, anche se alcune scelte dei programmatori non ci avevano convinto del tutto. *Evolution GT* si pone come il passo successivo a *SCAR*, un tentativo di coniugare al meglio un modello di guida riveduto e corretto e la componente psicologica (ciò che un pilota prova nel corso di una gara o nell'arco di una carriera). Il risultato di questo progetto è un ibrido dalle buone potenzialità, convincente per determinati aspetti, meno per altri.

Il cuore di *Evolution GT* è rappresentato chiaramente dalla modalità Carriera, che offre ai giocatori l'opportunità di seguire l'evoluzione del proprio alter ego, dagli albori fino al professionismo. Gabriele Tarquini, un celebrato campione delle quattro ruote, guiderà il giocatore nel tutorial mostrando le meccaniche e le potenzialità della suddetta modalità.

Come nella realtà, ogni pilota ha un proprio stile di guida e i ragazzi di Milestrone hanno sviluppato un sistema per sfruttare al meglio le qualità del singolo giocatore. Le corse si svolgeranno su tracciati completamente differenti tra loro per morfologia: si parte da circuiti

> **"Gli avversari chiudono in modo deciso le traiettorie e si incollano alla scia"**

cittadini ambientati a Londra, Berlino, Barcellona, Milano e Firenze per arrivare ai percorsi extraurbani in Costa Azzurra o nella magnifica cornice delle Highland scozzesi, cui vanno aggiunte piste reali del calibro di Hockenheim, Laguna Seca e Donington. I tracciati inseriti sono ventotto (da provare anche con la pioggia e in versione "ridotta"), mentre il parco auto conta su trentacinque vetture su licenza di una decina di costruttori mondiali. I nomi prestigiosi sono quelli di Alfa Romeo, Audi, Bugatti, Chevrolet, Mercedes, Opel, Pagani, Pontiac, Renault, SEAT, TVR, Vauxhall e Volkswagen.

Alla prova in pista, *Evolution GT* si conferma uno "strano" ibrido. Il modello di guida sviluppato è stato indirizzato alla verosimiglianza e le auto tendono a replicare sull'asfalto reazioni simili alle loro controparti reali. Abbiamo notato con soddisfazione la scomparsa di quell'effetto di galleggiamento delle sospensioni che tanto infastidiva in *SCAR*, mentre le vetture appaiono più rigide nei comportamenti e incollate alla strada rispetto al predecessore. Guidare una Audi A3 offre un'esperienza completamente diversa rispetto a quella con una SEAT Leon, e si percepisce la differenza di trazione tra le vetture. Sull'asfalto, è facile compiere dritti clamorosi in curva, così come girarsi in seguito a brusche accelerazioni. La risposta al volante è immediata, anche se in alcuni casi ci è sembrata eccessiva. Per i puristi della guida, è comunque consentito

CHE STILE HAI?

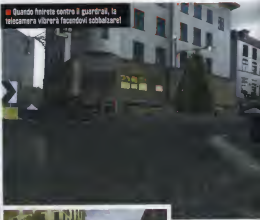
Nel gioco di Milestone, il pilota conta di più del mezzo meccanico. Al contrario che in altri celebrati titoli, non è possibile operare alcun tipo di potenziamento sul proprio bolide. È invece consentito migliorare le proprie qualità nella guida. Intimidazione, Fiducia, Riflessi, Precisione, Tempismo, Astuzia, Concentrazione, Istinto e Anticipazione sono le nove abilità che caratterizzano ogni pilota di *Evolution GT*. I vostri avversari in pista guidati dalla CPU sono sette, ognuno dotato di una vera personalità e di uno stile di guida (Veloce, Aggressivo, Intuitivo, Imperturbabile, Versatile e Affidabile). Un'altra grande innovazione di *SCAR* riguardava l'introduzione di tre barre di energia che sintetizzavano lo stato emotivo del pilota e la condizione del suo veicolo. In *Evolution GT* le tre barre sono tornate, ma non ci hanno convinto del tutto. Quella blu rappresenta lo stato effettivo dell'auto, anche se la gestione dei danni lascia a desiderare. Le altre due segnalano il livello di concentrazione del proprio campione e quello del "Tiger Effect", una trovata che permette di rimediare a un errore di guida tornando indietro nel tempo di qualche secondo. Stando dietro a un avversario e provando a superarlo si farà scendere la sua barra di energia. Insomma, avere alle calcagna un mastino alla Alonso richiederà nervi d'acciaio per tenerlo a bada.

www.gamesradar.it



NOME: GABRIELE TARQUINI

Gabriele Tarquini ha partecipato attivamente allo sviluppo di *Evolution GT*. Quello del pilota abruzzese di Giulianova Lido non è un nome sconosciuto agli appassionati e vanta un passato in Formula 1, a cavallo degli Anni '80 - '90 con diverse scuderie (Osella, Coloni, AGS, Fondmental e Tyrrell). Tarquini ha avuto maggior fortuna con le ruote coperte, avendo vinto il Campionato Turismo Britannico nel 1994 con l'Alfa Romeo 155 Ts, mentre nel 2003 ha conquistato il titolo nel Campionato Turismo Europeo con l'Alfa Romeo 156 GTA. Oltre a correre, Tarquini è un apprezzato opinionista, nonché telecronista affermato.

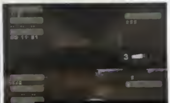


Quando finirete contro il guardrail, la telecamera vibrerà facendovi sobbalzare!



La sensazione di velocità è più che soddisfacente dall'abitacolo, mentre dalle telecamere esterne non sembra ottimale.





Il multiplayer contempla il solo schermo condiviso: è possibile sfidarsi nelle modalità Torneo, Sopravvivenza e Gara Singola.

UN PO' DI STORIA

Milestone vanta un ricco palmares in ambito motoristico: la serie *Screamer* e quella *Superbike* hanno fatto sognare migliaia di appassionati. Dopo la parentesi poco fortunata con *Racing Evoluzione* per Xbox, il team di sviluppo italiano si è risollevato con il buon *SCAR* e con *Evolution GT*.

disattivare gli aiuti elettronici per gustare al meglio il lavoro fatto dai ragazzi di Milestone.

Evolution GT richiede una buona dose di concentrazione ed è indispensabile maturare una certa esperienza per padroneggiare le reazioni della propria quattroruote, oltre ad avere una buona conoscenza del tracciato. Al termine di ogni gara, verrà assegnato un punteggio che potrà essere impiegato per modificare e potenziare il proprio alter ego virtuale: in base al numero dei sorpassi, ai giri record, alle manovre spettacolari o alla posizione finale ottenuta verranno forniti un certo numero di punti esperienza, da spendere come in un vero e proprio gioco di ruolo. I parametri da migliorare sono molteplici: si va dalla precisione nelle sterzate fino alla capacità di concentrazione, ovvero di resistere alla pressione degli avversari. Le vittorie, oltre a sbloccare nuove e auto e competizioni, permetteranno di scegliere anche il tipo di equipaggiamento del pilota (guanti e caschi, per esempio).

L'Intelligenza Artificiale, tanto decantata dai ragazzi di Milestone, non è affatto male. Gli avversari in pista si dimostrano coriacei: chiuderanno in modo deciso le traiettorie e si incolleranno alla vostra scia in attesa di un errore. Sono persino capaci di sbagliare, anche in modo clamoroso, e la bagarre sul tracciato è garantita. La gestione dei danni, invece, non ci ha particolarmente convinto e appare poco credibile e semplicistica.

La sensazione di velocità, ancora una volta, ci ha lasciato perplessi, così come l'assenza di una modalità multiplayer online (c'è solo lo split screen).

Evolution GT, più che una vera rivoluzione rispetto a *SCAR*, sembra esserne una versione migliorata (nonostante le intenzioni dei programmatori), con un parco auto rinnovato, un modello fisico perfezionato e qualche idea aggiuntiva. Si tratta, comunque, di un titolo interessante, un'alternativa credibile ai soliti *TOCA Racer Driver* di Codemasters o alla più simulativa serie *GTR* dei SimBim.

Raffaello Rusconi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

TOCA Race Driver 3, Mar 06, 7 ½
Il terzo episodio della serie *TOCA Race Driver* non brilla per originalità. Le differenze rispetto al secondo episodio sono marginali

SCAR, Giu 05, 8
Dedicato alla Squadra Corse Alfa Romeo, il gioco di Milestone ci aveva sorpreso con alcune idee innovative.

Info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.evolutiongt.com**

Specifiche tecniche

- Sistema Minimo **Pentium III 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 1,2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 600 MB HD**
- Multiplayer **Schermo Diviso**

- Interessante modello di guida
- I.A. piuttosto soddisfacente
- Comparto grafico migliorato

- Non è una vera e propria simulazione
- Manca la modalità online
- Gestione dei danni limitata

È innegabile il lavoro svolto dai ragazzi di Milestone nel proporre quella che potrebbe essere definita la naturale "evoluzione" di *SCAR*. *Evolution GT* strizza l'occhio alle simulazioni e rimane un titolo interessante, soprattutto in prospettiva futura.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	6	7	8	8	7

www.gamesradar.it



■ Il gioco non sarà un granché, ma alcune auto sono divertenti: guardate questo Beetle.







■ Qualche danno sulle auto lo si può notare, ma non aspettatevi deformazioni realistiche della scocca.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

GTI RACING

Dal rally al GT il passo è breve, se lo sviluppatore si chiama Techland.

IN ITALIANO

GTI Racing **sarà completamente tradotto in italiano, manuale compreso. Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC, inoltre, ne troverete il demo.**

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed: Most Wanted,
Nat 05, 8
Se si parla di giochi di guida arcade, *Need for Speed* rappresenta ancora il punto di riferimento, su PC.

Xpand Rally,
Nat 04, 8 ½
Il precedente gioco di Techland condivide il medesimo motore di *GTI Racing* e si rivela molto più divertente di quest'ultimo.

QUANDO si sviluppa un videogioco, buona parte del tempo di lavorazione (e spesso del budget) viene spesa nella realizzazione del motore grafico. Per questo motivo, chi si avventura nella realizzazione di engine complessi come quello di *Doom 3*, solitamente ne permette l'utilizzo ad altri, dietro un equo compenso. In determinati casi, gli sviluppatori preferiscono invece tenere per sé il frutto dei propri sforzi e utilizzarlo in nuovi videogiochi.

Ciò è accaduto con *GTI Racing*, sviluppato da Techland e basato sullo stesso motore che animava il divertente *Xpand Rally*. Bastano pochi istanti per notare le somiglianze grafiche fra i due titoli, in particolare osservando il cielo impreziosito da nuvole volumetriche (che proiettano anche le ombre sull'asfalto), gli shader che esaltano l'asfalto e, soprattutto, la vegetazione a bordo pista. Ci vuole qualche istante in più per rendersi conto che, purtroppo, questa volta ci si diverte molto meno.

GTI Racing sembra quasi un Mod per *Xpand Rally*, ma la struttura di gioco di quest'ultimo si adatta male a gare con più vetture contemporaneamente. Sembra quasi che i programmatori non si siano sforzati di caratterizzare in qualche maniera la loro nuova fatica, che appare priva di qualsivoglia spunto originale. Lo stile di guida, molto arcade e concessivo, sarebbe un punto a favore di *GTI Racing* se solo gli avversari fossero capaci di ingaggiare serrati duelli portiera contro portiera. La loro scarsa aggressività, al contrario, li rende un ostacolo semplice da superare già in partenza. I piloti più abili si troveranno a correre da soli dopo le prime curve, nell'attesa

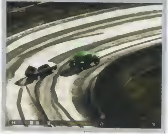
> **"I programmatori non si sono sforzati di caratterizzare *GTI Racing*"**

di finire gli interminabili giri previsti dalle gare. I programmatori hanno cercato di arricchire *GTI Racing* con la possibilità di comprare nuove auto, di potenziare quelle che già si possiedono e di configurare l'assetto secondo la gara. Questo renderà felici gli amanti del tuning o del "collezionismo" di bonus e vetture virtuali, alcune delle quali molto divertenti – come i maggioloni supertruccati. Anche il più accanito appassionato dei giochi di guida, però, finirà per stufarsi dei circuiti scarsamente ispirati e, a quel punto, nemmeno la varietà delle gare riuscirà a stimolare nell'impresa di proseguire in "missioni" tanto noiose. Per quanto sia possibile fare gare di drafting (dove il vincitore sarà chi avrà derapato di più e meglio), corse su circuiti cittadini o meno, e anche competizioni di accelerazione, non si ravvisa alcuna peculiarità che distingua *GTI Racing* dai numerosi titoli che affollano il genere delle corse. Un peccato, perché con quel motore grafico sarebbe stato possibile fare di meglio.

Alberto Falchi

COME NFS, MA PEGGIO

GTI Racing non è basato solo su corse contro il tempo o gli avversari. Prevede anche alcune gare di stampo diverso, che, però, non aggiungono alcunché a quanto già offerto da vagonate di titoli più blasonati. In particolare, è possibile cimentarsi in gare di derapata, dove il vincitore è quello che riesce a concludere il circuito con il maggior numero di punti relativi alla sua abilità nello sgommare. Infine, sono disponibili anche sfide di accelerazione, dove si sfreccia lungo un rettilineo e trionfa chi sa usare al meglio cambio e frizione. Sembrano interessanti, ma impallidiscono se confrontate alle equivalenti modalità di uno dei tanti *Need for Speed*.



Info ■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.gtiracingthegame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet**

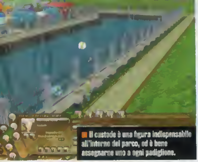
+
- Graficamente interessante
- Immediato
- Parco macchine vario

–
- Noioso
- Nessuna idea originale
- Avversari poco tenaci

***GTI Racing* non riesce a distinguersi dai capisaldi del genere. Le modalità sono quelle ormai ben note di *NFS*, ma il divertimento che garantisce quest'ultimo è nettamente superiore. Una I.A. migliore avrebbe giovato, così come un sonoro meno gracchiante.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IA	CIRCUITI
8	5	6	5	5	6

5 ½



Il custode è una figura indispensabile all'interno del parco, ed è bene assegnarne uno a ogni padiglione.



Se gli animali sono contenti, i visitatori appariranno soddisfatti e torneranno spesso a visitare lo zoo.

IN ITALIANO

Sia il gioco, sia il manuale di istruzioni sono interamente tradotti in italiano, ma talvolta il risultato lascia un po' a desiderare. Nello specifico, sono presenti numerose imperfezioni (errori di battitura, su tutte) e in alcuni casi i termini impiegati nei menu e nel tutorial non coincidono.



UNO ZOO SU MISURA

I vari scenari mettono a disposizione differenti situazioni, obiettivi e animali da accudire. Si tratterà di mettere in piedi da zero il parco o di prendere in mano la gestione di uno già avviato e mantenerlo su determinati livelli. Le varie schede riassuntive aiutano non poco a mantenere sotto controllo la situazione, ma circondarsi di validi collaboratori costituisce un ottimo modo per non impazzire nutrendo gli animali o catturandoli, nel caso in cui riuscissero a sfondare i recinti.



GENERE: GESTIONALE

MARINE PARK EMPIRE

"Si potrebbe andare tutti quanti allo zoo comunale". O crearne uno in casa.

DOPO aver soddisfatto i capricci del nostro Sim, strapagato il migliore dei calciatori in *Football Manager* e averne viste di tutti i colori in anni di esperienza con qualsiasi tipo di gioco gestionale esistente sul mercato, è tornato il momento di cimentarsi con i nostri amici animali che, in quanto a esigenze, sembrano non avere nulla da invidiare a nessuno.

In *Marine Park Empire*, la modalità libera consente di creare una tipologia di zoo a completa discrezione del giocatore, da espandere fino a renderlo una struttura di prima categoria. Il primo impatto con gli strumenti relativi al modellamento del terreno, la creazione dei vari padiglioni e la cura degli animali al loro interno non è dei più semplici. Il tutorial spiega in maniera abbastanza esauriente i passi necessari per ottenere un risultato soddisfacente, ma le variabili da tenere presenti sono numerose e richiedono una discreta capacità organizzativa.

Il parco è composto da diversi tipi di padiglioni per le belve, cui si aggiungono delle strutture dedicate al personale, negozi di souvenir e così via. L'aspetto più importante su cui focalizzarsi è la necessità di garantire agli animali il giusto livello di comfort, facendo sì che siano ben nutriti, felici, addestrati e ospitati in ambienti adeguati. A tal scopo, ciascun "lotto" del parco deve essere modificato in base alle esigenze delle creature da alloggiare: il terreno va trattato sia nella composizione del suolo (sabbia, roccia, eccetera), sia nel livellamento (piccoli rilievi o buche). Il passo successivo sarà l'apposito recinto, cui seguiranno eventuali deumidificatori, grattatoi, magazzini per il cibo e chi più ne ha più ne metta.

Impossibile elencare tutte le risorse disponibili in *Marine Park Empire*: la mancanza di varietà nella personalizzazione e nella gestione dello zoo non è certo un

> "Si impara ben presto a riconoscere le necessità degli animali"

problema. Al contrario, forse, l'eccessiva mole di variabili da tenere sotto controllo, specie durante le prime fasi di gioco, è in grado di scoraggiare i meno caparbi.

L'aumento dell'esperienza del personaggio procede di pari passo con quello del giocatore, che ben presto impara a riconoscere le necessità degli animali senza consultare le apposite schede riassuntive. *Marine Park Empire* ne guadagna in fluidità ma, col tempo, la soddisfazione nel vedere fiorire la propria attività non cresce in maniera proporzionale al tempo dedicatole.

Sbloccare nuove strutture e animali conquistando il favore del pubblico e aumentando la popolarità del parco diventa, a lungo andare, un passatempo meno gratificante del previsto. Portate a termine le varie missioni della modalità "Scenario" (che prevedono specifici obiettivi da raggiungere), lo stimolo a mantenere in piedi "la baracca" è destinato a scemare in fretta, spingendo ad abbandonare gli amici animali al loro destino.

Elisa Leanza



Altre strutture importanti sono i negozi di souvenir. La pubblicità è l'anima del commercio.

MARE E MONTI

A dispetto del titolo, le tipologie di animali che è possibile ospitare nello zoo sono ben diversificate e abbracciano anche le razze più bizzarre. Non solo delfini e orche, quindi, ma anche cammelli, struzzi ed elefanti indiani. La scelta di animali "rari" è utile per dare prestigio al parco, ma richiede qualche attenzione in più da parte di custodi e veterinari.

IN ALTERNATIVA...

The Movies, Dic 05, 9
Restando in tema di animali, un modo efficace per insultare un attore consiste nel dirgli che è un cane. Sta a voi seguirne la carriera e creare il film dei vostri sogni.

The Sims 2, Ott 04, 9
Il paragone con il Re dei giochi di gestione e simulazione è quasi sempre un obbligo. Difficile capire se necessitano di maggiori attenzioni i Sims o le belve dello zoo.

Info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Enlight** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.marine-park-empire.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Minimo PIII 800, 128 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 32 MB con supp. T&L**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Interfaccia complessa, ma chiara
- Numerose opzioni di gioco
- Buona dose di realismo

- Eccessiva ripetitività
- Sonoro deludente
- Traduzione approssimativa

Un gestionale originale nel suo genere, che mette tanta carne al fuoco senza però spiccare in nessun aspetto particolare. Dopo l'iniziale curiosità suscitata dall'imparare le varie abitudini degli animali, l'interesse è destinato a diminuire nel giro di poche settimane.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	5	6	6	6	7



Le armi pesanti, spesso, sono le più facili da manovrare grazie all'ottimo mirino.



Neanche gli interni riescono a sfoggiare una realizzazione grafica particolarmente invitante.

GENERE: AZIONE

ROGUE TROOPER

Dal fumetto al PC: un nuovo scenario apocalittico è pronto a spalancarsi sui nostri monitor.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. A dispetto di quanto spesso accade in questi casi, il risultato finale non è per nulla deludente e, anzi, si dimostra abbastanza efficace sia nei testi, sia nel parlato.



AMICI IN UN CHIP

I nostri tre compagni deceduti sul campo, pur di non essere abbandonati al loro destino di rottame, sono ben disposti a farsi raccogliere e installare (sotto forma di quel bio-chip che rappresenta, in tutto e per tutto, la loro "anima") in fucile, elmetto e zaino. Ottima idea, visto che si riveleranno assolutamente indispensabili in ogni singolo minuto dell'avventura.

NU Earth: il pianeta è diventato inabitabile a seguito della perenne guerra fra Nordisti e Sudisti (vi ricorda qualcosa? Forse è il caso di dare una ripassatina al libro di Storia: capitolo sulla Guerra Civile Americana).

L'utilizzo di armi chimiche e biologiche ha reso letale l'atmosfera, costringendo gli abitanti a vivere rinchiusi nei rifugi e a combattere usando apposite protezioni, in attesa di uscire dalla fase di stallo in cui la guerra pare trovarsi. A tal proposito, l'Alto Comando Sudista decide di schierare la sua arma segreta: una fanteria di soldati geneticamente modificati, immuni al veleno e dalla pelle azzurra resistente a qualsiasi acido. I loro corpi sono, in realtà, degli involucri dotati di un biochip elettronico che ospita pensieri e personalità, carne da macello appositamente creata e addestrata per combattere in guerra e vincerla.

L'importanza di Nu Earth e dei vicini buchi neri che consentono di viaggiare da una parte all'altra della galassia ha innescato una serie di intrighi e tradimenti, l'ultimo dei quali ha visto come protagonista il generale della fanteria che ha spedito incontro a morte certa i suoi uomini. Unico sopravvissuto della sua squadra sarà, appunto, Rogue.

Dopo le prime fasi di gioco, in cui il protagonista verrà affiancato da alcune truppe di compagni in grado di garantirgli del fuoco di copertura e il rifornimento di munizioni e kit medici, la maggior parte dell'avventura avrà luogo in solitario. Ciò permette di gestire gli eventi con un approccio di tipo stealth, che ricorda quello di *Splinter Cell* in una forma decisamente semplificata, sebbene più avanzata sul piano tecnologico. Non vedremo mai Rogue manomettere chirurgicamente una torretta: dopo averla aggirata, strapperà via un paio di cavi a caso da portarsi dietro come souvenir.

Per passare inosservato, Rogue può servirsi di un apposto silenziatore (che non è disponibile sin dalle prime battute di gioco), accovacciarsi e appoggiarsi al muro, ma senza curarsi troppo di evitare scricchiolii del terreno e zone di luce. Le restanti mosse disponibili non hanno nulla a che vedere con l'abilità ginnica di Sam Fisher, ma quest'ultimo potrebbe seriamente invidiare la schiera di gadget a disposizione del suo ceruleo collega.

> **"Rogue è accompagnato virtualmente da tre suoi compagni di squadra"**

Pur muovendosi apparentemente da solo, Rogue sarà accompagnato virtualmente da tre suoi compagni di squadra: Gunnar, Bagman e Helm. Sotto forma di chip, le personalità dei tre militari sono installate rispettivamente nel fucile, nello zaino e nell'elmetto del protagonista, con cui sono in grado di dialogare in qualsiasi momento. Il trio non avrà semplicemente il ruolo di farci sentire meno soli in un ambiente ostile, ma si rivelerà particolarmente utile in diverse occasioni, che spazieranno dal creare diversivi ai danni del nemico, al costruire svariati tipi di congegni.

Nello specifico, Gunnar si occupa del fucile garantendoci un vantaggio per quanto riguarda la mira e l'aggancio dei bersagli, inoltre permette di azionare l'arma a distanza (dopo averla posizionata in un punto qualsiasi) per disorientare i nemici e colpirli alle spalle. Bagman gestisce l'inventario e ha il compito di assemblare i

SONO BLU, MA SO PASSARE INOSSERVATO

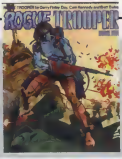
Spesso, la situazione sarà troppo concitata per potersi permettere di sgattaiolare furtivamente alle spalle di un nemico e prenderlo alla gola, ma quando ciò è possibile, è bene approfittarne. Oltre a risparmiare qualche utile proiettile, eliminare un avversario usando la modalità stealth ricompenserà con una dose extra di rottami da investire in potenziamenti assortiti. Per non dare nell'occhio, sarà necessario procedere accovacciati e munirsi di un silenziatore di cui servirsi dall'apposito menu.

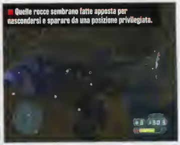




MAI SENTITO PARLARE DI 2000 AD?

I fan del fumetto d'importazione conosceranno senz'altro la rivista britannica 2000 AD, sulle cui pagine, all'inizio degli Anni '80, ha preso vita "Rogue Trooper", la serie creata da Gerry Finley-Day e Dave Gibbons. Quest'ultimo ha collaborato anche con il più noto Alan Moore, nome particolarmente d'attualità in questo periodo grazie all'uscita nella sale del film "V per Vendetta" ispirato all'omonimo fumetto. Qualche anno dopo, "Rogue Trooper" divenne anche un gioco da tavolo: il tutto, naturalmente, rimase ancora una volta confinato al mercato d'oltremanica.





Quelle rocce sembrano fatte apposta per nascondersi e sparare da una posizione privilegiata.



La modalità multiplayer (a tempo) risulta abbastanza anonima.





Per manomettere porte e cancelli è sufficiente il kit del piccolo hacker.

CHE ROTTAME

La moneta di scambio (o meglio, la materia prima) grazie a cui ottenere potenziamenti, munizioni e cure è rappresentata dai rottami. Questi sono reperibili frugando nei corpi dei cadaveri di nemici e compagni o, com'è sana abitudine, dando un'occhiata in giro nei posti più impensabili. Sarete sorpresi dallo scoprire quante cose si possono costruire con qualche scarto da sfasciacarrozze.

ALLEATI VIRTUALI, NEMICI REALI

Il supporto multiplayer via Internet e LAN gestisce fino a quattro utenti in contemporanea, che possono interpretare i quattro "protagonisti" (virtuali e non) dell'avventura. Ognuno di loro conta su un'abilità speciale che rispecchia il ruolo ricoperto nella modalità di gioco principale. Gunner, per esempio, è dotato di munizioni infinite, eccetera.

rottami raccolti dai cadaveri nemici (ma non solo) per procurare nuove munizioni, armi e kit medici. Helm, grazie ai suoi sensori, fornisce importanti dati sulla situazione circostante e ha la particolare funzione di creare un ologramma di Rogue e di inviare false comunicazioni al nemico, per farlo cadere in trappola.

Gli ingredienti per un gioco d'azione completo ci sono tutti, anche se la sensazione di "già visto" fa capolino più di una volta. Nonostante il tentativo degli sviluppatori di nascondere un'effettiva mancanza di trovate originali dietro la solida struttura narrativa ereditata dal fumetto, le idee più interessanti rimangono vincolate alla presenza del trio virtuale che accompagna il protagonista. Il resto, pur funzionando in linea teorica (parliamo, per esempio, delle varie armi a disposizione e di alcune strategie diverse), all'atto pratico assume un pizzico di macchinosità che il più delle volte spinge a preferire un'azione kamikaze, piuttosto che perdere tempo a piazzare ologrammi e compagnia bella. Magari con il rischio di finire lo stesso stesi per terra, senza vita. L'Intelligenza Artificiale degli avversari, infatti, è tale da non lasciare troppo spazio alle distrazioni e, dopotutto, un abbozzo di strategia è sempre la soluzione migliore per venire a capo di una situazione spinosa.

L'atmosfera "tossica" e la desolazione del pianeta sono rese in modo efficace, sebbene gli scenari non brillino per ricchezza di dettagli. Qualche effetto speciale appariscente provvede a ricordarci l'esistenza dei Pixel Shader, ma nel complesso il risultato si attesta su livelli mediamente sufficienti. Peccato per la scarsa interattività degli scenari, quasi estranei all'azione circostante con l'esclusione di alcuni casi, in cui è consentito sfruttare postazioni fisse (mitragliatrici o torrette) per far fuori un nemico un po' troppo grosso per il nostro fucile.

Rogue Trooper si inserisce senza clamore nell'universo dei giochi d'azione, ma si rivela la discreta trasposizione di un fumetto che, purtroppo, in Italia è rimasto sconosciuto ai più.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8
Lo abbiamo tirato in ballo parlando di stealth, ma le avvenure di Sam Fisher si attestano su un livello decisamente superiore sotto tutti i punti di vista.

Gun, Nat 05, 7 ½
Tutta un'altra atmosfera. Eccoci catapultati nel selvaggio West, senza tecnologia e con un rozzo revolver con il colpo sempre in canna.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Rebellion** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con PS 1.1, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Consigliato P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con PS 2.0**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Buona I.A. dei nemici
- Interessante modalità di gestione dell'inventario
- Discreta giocabilità

- Ambientazioni poco dettagliate
- Interattività degli scenari ridotta
- Scarsa maneggevolezza di alcuni congegni

Difficilmente *Rogue Trooper* si conquisterà un posto di rilievo nella vostra collezione, eppure (nonostante qualche sbavatura più o meno rilevante) riesce a dimostrarsi un titolo valido, ben confezionato e senza eccessive pretese.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	6	7	6	6	6



UN MONDO ONLINE
C'è una fiorente comunità online, accessibile direttamente dal menu del gioco, che prospera intorno a *TrackMania Sunrise*. Grazie a essa, potrete partecipare a sfide all'ultimo salto e scaricare campagne amatoriali, piste singole e ghost car.



La sensazione di velocità è incredibile, specie su un PC di fascia alta.



La modalità piattaforme vi darà grandi soddisfazioni, ma vi strapperà anche qualche imprecazione.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

TRACKMANIA SUNRISE EXTREME

Schumacher incontra Tony Hawk, ed è subito amore.

IN ITALIANO
TrackMania Sunrise eXtreme è interamente tradotto in italiano.

NON c'è pace per Newton, Einstein e compagnia. Questi uomini geniali hanno studiato le leggi della fisica per tutta la vita, codificandole in complesse formule e divulgandole in nome del progresso. Poi, molti anni dopo, spunta *TrackMania Sunrise* che prende le suddette leggi, le accartoccia e le butta nel cestino più vicino.

Si tratta di un gioco di corse assolutamente fuori di testa, con un sistema di guida unico nel suo genere. Oltre a raggiungere velocità spaventose nello spazio di pochi metri, consente infatti di spiccare salti degni di un simulatore di volo con una semplice rampa, di frenare e orientare la vettura mentre si è in aria e persino di rimbalzare sull'acqua come sassi piatti. Insomma, è l'esatto opposto del realismo, ma è anche divertimento allo stato puro.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Basta provare un paio di piste per impadronirsi del semplice sistema di controllo e per inebriarsi con la sensazione di totale libertà che danno i cieli azzurri e i tramonti del gioco. Contrarrete un'adorabile malattia, che vi terrà incollati allo schermo al grido di "solo un'altra partita". Le modalità di gioco sono molto varie. Si passa dalle classiche gare di velocità alla folle modalità piattaforme, il cui unico obiettivo è arrivare al termine delle piste usando il minor numero di respawn possibili. Infatti,

> "Un gioco di corse assolutamente fuori di testa"

visto che i livelli sono pieni di ostacoli, salti e manovre complesse da eseguire, capiterà spesso e volentieri di trovarsi in situazioni senza via d'uscita, per liberarsi dalle quali bisognerà premere Invio e rimaterializzarsi all'ultimo checkpoint. *TrackMania Sunrise eXtreme* contiene *TrackMania Sunrise* e l'ottima espansione *eXtreme* (descritta nel dettaglio altrove in questa pagina), quest'ultima scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale del gioco.

ESPANSIONE ESTREMA

Con l'espansione e*Xtreme* potrete sperimentare il brivido di incrociare la fisica e la velocità tipiche di *TrackMania* con il gusto per le acrobazie dello skate e dello snowboard. Nella nuova modalità Stunts, nome che ricorda un altro grande classico per PC a base di auto e giri della morte, vi troverete in giganteschi parchi d'asfalto pieni di half-pipe, rampe e curve paraboliche. Dovrete sfruttarli per eseguire rotazioni, rodeo, back flip e tutti gli altri "trick" resi noti dagli sport estremi. Naturalmente, c'è un tempo limite entro cui raggiungere il traguardo, pena la decurtazione di grosse quantità di punti. La modalità Stunts è senza dubbio una valida aggiunta a *TrackMania Sunrise*, divertente, innovativa e realizzata in maniera impeccabile.



I cieli di *TrackMania* sono semplicemente fantastici.

Attenzione, ciò comporta che se avete già l'originale, acquistare questa versione è inutile, sempre che disponiate di una connessione a Internet sufficientemente veloce per eseguire il download da 400 MB in tempi umani.

Certo, nell'elegante confezione troverete anche un CD audio con la colonna sonora del gioco, un po' di adesivi e un poster di medie dimensioni. Sono oggetti sfiziosi, ma a meno che non siate dei collezionisti o dei veri e propri trackmaniaci non bastano a giustificare l'acquisto. Se, invece, siete nuovi al mondo ad alto contenuto di ottani creato da Nadeo, fate vostro questo gioco, senza pensarci un secondo di più.

Fabio Bortolotti

IN ALTERNATIVA...

Crashday, Mar 06, 8
Molto simile al concetto della modalità Stunts di *TrackMania*, ma con un po' meno di stile.

Toca Race Driver 3, Mar 06, 7
Un po' più realistico di *TrackMania*, ma sempre immediato nello stile di guida.

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Nadeo** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.trackmaniagame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 900 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Sensazione di velocità estrema
- Ottima la nuova modalità Stunts
- Fiorente comunità online

- Grafica migliorabile
- Colonna sonora un po' noiosa
- Editor potenti ma un po' macchinosi

Un gioco fantastico e un'espansione di qualità (quest'ultima disponibile anche su Internet, gratuitamente). Quasi inutile per chi ha già l'originale, fondamentale per chi non lo ha mai giocato. Una volta che si inizia a guidare, è impossibile smettere.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	8	9	9	9	8

9

www.gamesradar.it





Tra le nuove popolazioni di questa espansione ci sono i Masai. A loro è dedicata una campagna.

PUNTI DI SVOLTA

The Art of Supremacy propone tre nuove campagne e due scenari inediti. Questi ultimi potranno essere giocati con entrambi gli schieramenti interessati, per un totale di quattro diverse esperienze di battaglia. Le campagne sono imperniate sugli Egizi (regno di Herakleopolis, 2183 A.C.), sui Russi (le guerre contro Napoleone) e sui Masai (un futuristico scenario di guerra in Africa, ambientato nel 2037). I due "grandi momenti storici" ricostruiti, invece, sono altrettanti assedi molto diversi: l'attacco degli Zulu alle truppe coloniali britanniche asserragliate a Rokre's Drift (immortalato nel film "Zulu" del 1964) e la grande battaglia tra mezzi corazzati di Kursk che, nel 1943, rappresentò l'ultima grande offensiva tedesca sul fronte orientale.



SUPREMAZIA ITALIANA

Come era avvenuto per l'originale, anche la versione di *The Art of Supremacy* distribuita nel nostro Paese sarà completamente tradotta e doppiata in italiano: confezione, manuale, programma e dialoghi. Per essere giocata, l'espansione necessita del gioco base *Empire Earth II*.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EMPIRE EARTH II THE ART OF SUPREMACY

La prima espansione per l'RTS storico di Sierra/Vivendi non riesce a imporre la propria supremazia.

UNO degli RTS più ambiziosi degli ultimi anni, *Empire Earth II* ha cercato di seguire le tracce del suo predecessore portando sui nostri PC la storia dell'uomo dall'Età della Pietra fino a un fantascientifico futuro.

Pieno di idee interessanti, ma penalizzato da una certa mancanza di immediatezza, *EE II* ha comunque conquistato un posto di tutto rispetto nel proprio genere. Questa prima espansione, malgrado alcune innovazioni, non riesce ad aggiungere molto all'originale.

Al nostro comando ci sono ora quattro nuove civiltà: Francesi, Russi e i due popoli africani Zulu e Masai. Tre campagne addizionali e due scenari permettono di imparare a conoscere le forze e le caratteristiche di questi popoli, coprendo uno spazio di tempo che va dall'antico Egitto al prossimo futuro. Coloro che ancora non sono soddisfatti, invece, potranno fare riferimento all'editor di civiltà, grazie al quale creare un popolo vero o di fantasia definendone tutti gli aspetti: bonus particolari, unità a lui proprie, nomi di città e territori e così via. *The Art of Supremacy* propone nuove opzioni per le partite multiplayer (come quella di diventare vassalli di una civiltà più forte, dovendole fedeltà e pagando tributi) e tra queste la più interessante è, probabilmente, quella chiamata "Tiro alla fune": all'inizio del gioco viene deciso un numero di mappe (3, 5, 7...) e i due giocatori (o schieramenti alleati) iniziano la prima battaglia sul territorio "centrale", equidistante dalle due "mappe-casa". Ogni volta che uno schieramento perde una battaglia, l'azione si sposta di una mappa più vicina alla sua casa; vince chi per primo riesce

> "Si può giocare con Francesi, Russi, Zulu e Masai"

a sconfiggere il nemico nel suo territorio base o, in alternativa, chi c'è arrivato più vicino dopo un numero prefissato di scontri (così da evitare, se i due avversari hanno eguali fortune, avanti-e-indietro di durata biblica). Malgrado ciò, e alcune positive modifiche all'interfaccia, vi è poco in *The Art of Supremacy* che non



Lo scenario di Kursk del 1943 non riesce a trasmettere a fondo la drammaticità della battaglia reale.

avrebbe potuto essere aggiunto con una sostanziosa patch. Il titolo originale era già eminentemente rigiocabile e pieno di variabili, e l'espansione non porta nulla di sostanziale in più.

Inoltre, occorre considerare l'uscita, tra le due pubblicazioni, di rivali quali *Age of Empires III* o, più in generale nel settore delle espansioni per RTS, l'elettrizzante *Warhammer 40.000 Dawn of War: Winter Assault*.

Sentiamo, quindi, di consigliare *The Art of Supremacy* solo ai veri fan di *Empire Earth II*.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Rise of Nations, Mag 03, **8**
Un altro strategico dedicato alla storia dell'umanità, che ha saputo combinare in modo egregio la struttura dei giochi a turni con l'azione degli RTS. Oggi disponibile con l'espansione *Thrones & Patriots*.

Age of Empires III, Nov 05, **9**
La terza puntata dell'epopea di Microsoft ci porta nel Nuovo Mondo all'epoca dei "conquistadores" e della nascita delle nazioni americane – con in più la nostra capitale in patria da gestire.

Info ■ Casa **Sierra/Vivendi** ■ Sviluppatore **Mad Doc Software** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.empireearth2.com/it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supp. T&L e PS, 1,5 GB HD, *Empire Earth II***
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supp. T&L e PS**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ **Nuove modalità multiplayer**
+ **Editor di civiltà**
+ **Interessante presenza di culture africane**

− **Pochi contenuti nuovi**
− **"Vassallaggio" in multiplayer poco funzionale**
− **Le civiltà rimangono non molto caratterizzate**

Un'espansione un po' povera, che non modifica sostanzialmente il gioco base. È interessante la possibilità di affrontare il percorso storico con due culture africane, ma le diverse civiltà rimangono un po' generiche. Viene aggiunta anche qualche modalità multiplayer.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	7	8	6	7	7

www.gamesradar.it



Il mondo si piega docilmente al passaggio dei carri armati.



Gli scenari sono abbastanza scarni, ma hanno un che di autentico.

GENERE: AZIONE CON CARRI ARMATI

PANZER ELITE ACTION

Guidare un carro armato non è mai stato così semplice.

IN ITALIANO

Panzer Elite Action è sottotitolato in italiano, ma non doppiato. La traduzione è di prima qualità, come del resto i dialoghi del gioco.



I SALVATAGGI

In *Panzer Elite Action* non si può salvare liberamente. Ci sono dei checkpoint e non sono nemmeno troppo frequenti. Alcune volte, capiterà di dover ripercorrere lunghi tratti dei livelli.

POTENZA CORAZZATA

Il bello di guidare un carro armato è che non si ferma davanti a nessun ostacolo. Al vostro passaggio, gli alberi e le case di legno crolleranno, ma non sperate di passare sopra un muretto. Nel 90% dei casi rimarrete incastrati.

LA Seconda Guerra Mondiale è uno degli argomenti più trattati dai videogiochi su PC. Nel corso degli anni, abbiamo modo di affrontare tutte le sue battaglie più famose, passando dagli FPS ai simulatori di volo, senza disdegnare gli strategici in tempo reale. *Panzer Elite Action* ci consente di viverla dalla prospettiva dei piloti di carri armati, un punto di vista spesso trascurato, ma pur sempre affascinante e carico di emozioni.

Lo stile del gioco è senza dubbio particolare. Da un lato c'è il realismo, ottenuto tramite una rigorosa ricostruzione storica e una fisica credibile, mentre dall'altro c'è l'immediatezza, garantita da un sistema di controllo semplice e immediato, da un modello di guida molto permissivo e da meccaniche intuitive.

Sin dalla prima missione vi troverete nel vivo dell'azione, istruiti da un breve tutorial che vi illustrerà tutti i comandi mentre farete le prime esperienze con il vostro colosso corazzato. Basteranno pochi minuti per imparare quanto serve per sopravvivere nell'inferno di proiettili ed esplosioni che vi aspetta nelle varie campagne. Con i tasti W, A, S e D muoverete il vostro tank, mentre con il mouse punterete il cannone e aprirete il fuoco. Per fortuna, non sarete soli nelle vostre battaglie. Conterete sia sugli altri carri della vostra squadra, cui potrete impartire due semplici ordini (attaccare sui lati o rimettersi in formazione), sia su un aiuto dal cielo. Scegliendo un bersaglio inquadrandolo con il binocolo, infatti, sarete liberi di richiedere un attacco aereo: i bombardieri accorreranno in pochi secondi, seminando morte e distruzione in un ampio raggio. Si tratta di una risorsa dagli effetti micidiali, a cui potrete ricorrere per un numero limitato di volte in ogni missione.

Il lato strategico, pur essendo presente, è abbastanza limitato. Mano a mano che avanzerete nei campi di battaglia, vi verranno assegnati dei semplici compiti, come distruggere un convoglio o conquistare una base. Nonostante gli obiettivi siano vari, per adempierli vi basterà nella maggior parte dei casi dirigervi sul punto indicato dalla mappa e distruggere qualunque cosa vi si pari davanti.

I nemici, realisticamente, non disporranno solo di mezzi corazzati. C'è la fanteria, facile da eliminare, ma insidiosa

> **"Il lato strategico, pur presente, è abbastanza limitato"**

grazie alla sua rapidità di movimento e alla superiorità numerica; ci sono le torrette, dotate di armi anticarro e mimetizzate ad arte; e ci sono i campi minati, in grado di farvi esplodere in pochi secondi nel caso li attraversiate incautamente.

Le munizioni del cannone non saranno infinite e per ricaricarle sarà necessario recarsi nelle vicinanze di un deposito di armi. Certo, sarà possibile sopravvivere per qualche minuto affidandosi ai propri compagni e alla mitragliatrice, ma senza amministrare con saggezza i proiettili ci si troverà inevitabilmente davanti alla schermata di Game Over. Sempre parlando del compromesso che *Panzer Elite Action*

LEZIONI DI STORIA

Tra una missione e l'altra, verrete istruiti sul secondo conflitto mondiale tramite filmati originali dell'epoca. È una scelta azzeccata, in grado di coinvolgere anche chi di faccende militari non si interessa per niente. Oltre a questo, vi verranno fornite informazioni molto dettagliate sui vari tipi di tank che guiderete: ve ne verranno spiegate le peculiarità e vi verranno suggerite le tecniche per impiegarli nella maniera più efficace sul campo di battaglia.







CARRI IN COMPAGNIA



Uno dei punti di forza di *Panzer Elite Action* è il multiplayer. Mentre nella campagna in singolo le meccaniche di gioco diventano presto ripetitive, la possibilità di affrontare intelligenze umane rende il tutto più tattico, difficile e frenetico. La natura del gioco, a cavallo tra arcade e simulazione, in questo caso è molto azzeccata, e non ci vorrà troppo prima che si crei una folta comunità di piloti di tank online. C'è di meglio in giro, ma se vi piace il genere, il multiplayer potrebbe essere un motivo sufficiente per fare vostro *Panzer Elite Action*.

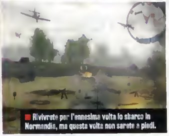


Gli attacchi aerei sono una risorsa di estrema potenza.



Le esplosioni avvengono in continuazione, ma se ne sono viste di migliori su PC.





Rivivrete per l'ennesima volta lo sbarco in Normandia, ma questa volta non sarete a piedi.

MONDO FRANGIBILE

Gli scenari di *Panzer Elite Action* sono un po' scarni, ma al loro interno si può distruggere praticamente tutto. Case, muri e depositi di carburante esploderanno, se colpiti con un proiettile nel punto giusto.

ha ottenuto tra semplicità e realismo, per riparare interamente i danni subiti sarà sufficiente recarsi in uno degli edifici indicati sulla mappa da una chiave inglese. I meccanici della Seconda Guerra Mondiale, secondo *Panzer Elite Action*, erano più veloci di quelli della Ferrari e saranno in grado di sistemare anche il tank più malandato nel giro di pochi secondi.

Con il proseguire del gioco, si parteggerà per tutte le fazioni presenti. All'inizio si servirà nei ranghi della Wehrmacht, partendo dal passaggio del confine polacco sino alle porte di Stalingrado. Al coincidere con il cambio degli equilibri del conflitto, si capitaneranno le vittorie dei russi, per poi concludere con lo sbarco americano in Normandia. È interessante notare che la narrazione degli eventi passa più dai discorsi dei soldati, che non dai resoconti delle battaglie. Mentre combatterete, sentirete i vostri commilitoni esultare, crucciarsi o addirittura litigare tra loro per la tensione e le ristrettezze imposte dalla vita militare. Si tratta di un aspetto particolarmente curato e riuscito, in grado di coinvolgere i profani e di catturare l'attenzione di chi ama documentarsi sul secondo conflitto mondiale. Per ottenere questo effetto, gli sviluppatori si sono avvalsi delle testimonianze di svariati veterani, raccogliendo le loro esperienze e integrandole alla perfezione nel gioco.

Peccato che, nonostante queste potenzialità, *Panzer Elite Action* soffra di alcuni difetti sufficienti a relegarlo nella mediocrità.

Innanzitutto, il sistema di controllo, pur essendo semplice, risulta goffo e impreciso. Rimanere incastrati col proprio tank è un'esperienza fin troppo frequente e, spesso, non si capisce dove si stia mirando. Inoltre, alla lunga, lo scarso spazio riservato alla tattica tende a stancare. Le missioni sono troppo simili, ripetitive e superabili quasi meccanicamente. È un peccato, perché con qualche sforzo in più, un gioco con così tanta personalità sarebbe stato in grado di raggiungere l'eccellenza.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Call of Duty 2, Dic 05, 9
Sempre di Seconda Guerra Mondiale si parla, ma questa volta vi toccherà rivivera principalmente a piedi.

Panzer Elite, Gen 00, 8
Il primo episodio, decisamente più simulativo e meno frenetico. Uno dei migliori del genere.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **JoWooD** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.panzereliteaction.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Sistema di controllo semplice**
- **Ottimo in multiplayer**
- **Caratterizzazione dei soldati di prima qualità**

- **Sistema di controllo impreciso**
- **Poco spazio alla tattica**
- **Alla lunga un po' ripetitivo**

Un buon titolo sui carri armati. La caratterizzazione storica avrebbe potuto renderlo imperdibile, se non fosse per alcuni evidenti limiti delle meccaniche di gioco. Il divertimento in multiplayer potrebbe giustificarne l'acquisto.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	8	7	7	6	8

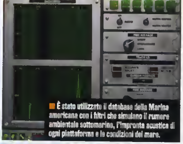
www.gamesradar.it

LA LINGUA DEI SETTE MARI

Dangerous Waters è completamente in inglese, così come il mastodontico manuale originale – troverete però un manuale di circa 100 pagine tradotto in italiano. Il gioco utilizza un programma apposito che consente ai capitani il cui PC è equipaggiato con un microfono di dare ordini verbali agli equipaggi virtuali; l'elenco dei comandi validi è incluso nel programma (nella cartella Manuals), ma anche in questo caso occorrerà saperli pronunciare in inglese (es. "Engine Ahead Two Thirds" significherà "Motore avanti due terzi").



Oggi una flotta può essere distrutta da missili sparati da aerei che si trovano oltre l'orizzonte.



È stato utilizzato il database della Marina americana con i filtri che simulano il rumore ambientale sottomarino, l'impronta acustica di ogni piattaforma e le condizioni del mare.

GENERE: SIMULATORE AERONAVALE

DANGEROUS WATERS

Aerei, elicotteri, fregate e sottomarini approdano sulla nostra sponda dell'Atlantico!

USCITO sotto etichetta Battlefront nell'aprile del 2005 solo per la vendita via Internet, il simulatore di guerra aeronavale moderna *Dangerous Waters* approda finalmente sugli scaffali a prezzo relativamente contenuto.

Sviluppato da Sonalyst, che ha attinto alla propria esperienza nel realizzare autentici simulatori professionali, *DW* porta sul PC ben sette "piattaforme" (come vengono definiti in gergo i mezzi aeronavali): la fregata O.H. Perry, l'elicottero antisommergibile Seahawk, l'aereo da pattugliamento marittimo Orion e ben quattro moderni sottomarini: gli americani Los Angeles e Seawolf e i russi Akula e Kilo – quest'ultimo dotato di propulsione diesel-elettrica.

DW ricostruisce ogni piattaforma nei dettagli. Non è, dunque, un simulatore "generico", ma un programma che dà modo di comandare sette mezzi completamente differenti, occupando in ognuno postazioni che vanno dal pilota al sonorista, al coordinatore tattico. A dimostrazione di ciò, c'è il manuale, un mastodontico tomo di 570 pagine in cui i capitoli dedicati a ogni piattaforma sono, a tutti gli effetti, manuali a sé stanti, con sezioni ulteriori dedicate alla spiegazione dei principi del sonar e del radar, all'impiego delle armi moderne e alle influenze delle condizioni ambientali sulle operazioni navali. Nell'edizione italiana troviamo il manuale completo in inglese in formato PDF sul CD del gioco, e un manuale di "sole" 100 pagine nella nostra lingua. Inutile dire che imparare a comandare anche uno solo dei mezzi presentati richiederà ore di pratica.

"Un simulatore utilizzato dalla Marina per addestrare i cadetti"

DW presenta due dozzine di scenari, una campagna composta da scenari collegati (e ambientata in un ipotetico conflitto nel Pacifico occidentale), un generatore di battaglie casuali (mediocre) e un editor che consentirà agli appassionati di realizzare nuove situazioni belliche. Manca una campagna dinamica del calibro di quella di *Silent Hunter III*, ma in compenso il multiplayer è interessantissimo: i giocatori possono comandare vascelli avversari o alleati, e perfino occupare postazioni diverse all'interno della stessa piattaforma. Sarà consentito, quindi, comandare una fregata e dare la caccia a un sottomarino controllato da un vostro amico coordinandovi con l'elicottero di bordo (a sua volta pilotato da un terzo giocatore umano)!

Dangerous Waters è un titolo assai complesso e manca di quell'immediatezza e coinvolgimento cui *Silent Hunter III* ci ha abituati. In compenso, è un simulatore di primissima qualità e, per gli appassionati, rappresenterà il massimo del realismo cui oggi si possa aspirare – a meno che, nella vita, non siate davvero imbarcati su un'unità della Marina Militare!

Vincenzo Beretta

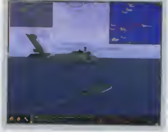
IN ALTERNATIVA...

Harpoon Classic Gold
La guerra aeronavale ricostruita a livello operazionale, dalle tensioni USA-URSS degli Anni '80 agli ipotetici (si spera!) scontri futuri al largo di Taiwan; Matrix Games ha già annunciato una versione aggiornata.

Silent Hunter III, Mag 05, 9
Dedicato alle imprese degli "U-Boat" tedeschi durante la Seconda Guerra Mondiale, il simulatore di Ubisoft è insuperato per atmosfera, coinvolgimento e realismo, gode inoltre di un ottimo supporto dalla comunità.

ACQUE EUROPEE

La versione di *Dangerous Waters* distribuita in Europa è la 1.03, che, al momento di andare in stampa, è la più recente. Inoltre, i giocatori da questa parte dell'Atlantico potranno godere di numerosi contenuti aggiuntivi, come una campagna extra ispirata al famoso romanzo di Tom Clancy "Uragano Rosso" e molti scenari in più. Anche la lista delle piattaforme disponibili nell'editor è stata aggiornata e ora vede la presenza di molte nuove unità europee. Parte di tali contenuti può comunque essere scaricata dal Web anche da chi è in possesso dell'edizione originale di Battlefront. I due siti di riferimento sono **www.subsim.com** e **www.subguru.com** (il cui webmaster Bill Nichols, un ex-sommergibilista, raccoglie le missioni e i manuali di strategia per *DW* realizzati dai fan). Infine, è già stato distribuito un eccellente Mod chiamato *LWAMI Realism Mod*, che rende più realistico ogni aspetto del gioco, oltre a migliorare molti aspetti della Intelligenza Artificiale. Troverete sia tale Mod, sia la patch 1.03 sul DVD di GMC.



Info ■ Casa **Strategy First** ■ Sviluppatore **Sonalyst** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.scs-dangerouswaters.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda video con 32 MB RAM, 600 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, microfono per comandi vocali**
- Multiplayer **Internet, LAN**

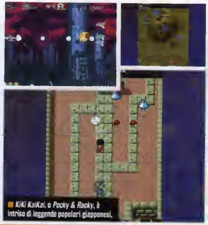
Pro
- Impiegato come simulatore dalla Marina USA
- Sette piattaforme ricostruite nei minimi dettagli
- Contenuti aggiuntivi per la versione europea

Contro
- Molto complesso da imparare
- Manca di una campagna dinamica
- Graficamente arretrato

Un simulatore di guerra aeronavale moderna estremamente complesso e realistico, e consigliato quindi agli appassionati dotati di molta pazienza; ottimo il supporto da parte della comunità, con scenari e Mod addizionali.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA E MISSIONI
5	8	6	8	7	8

Voto: 8


KiKi KaiKai, o Pocky & Rocky, è intriso di leggende popolari giapponesi.


Hat-Trick Hero, ovvero il calcio in cui i falli sono solo utili e mai puniti.

GENERE: ARCADE

TAITO LEGENDS 2

L'album fotografico di un'epoca andata.

IN ITALIANO

Taito Legends 2 viene venduto tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda la scatola e il gioco.

NELLA storia di Taito c'è buona parte del mondo delle sale giochi degli anni Ottanta.

Taito è sinonimo di *Bubble Bobble* o di *Elevator Action*, ben più famoso il primo, comunque da culto il secondo. Una raccolta dei classici che ne hanno scritto le pagine epiche era, quindi, più che scontata, tanto che siamo addirittura alla seconda compilation. Ancora decine di giochi da bar emulati, ancora una volta qualche perla, un bel po' di mediocrità e alcune vere brutture.

Da sempre, però, l'operazione nostalgia (come denunciato dal nome stesso) non punta tanto sull'effettiva qualità, quanto sui sentimenti e i ricordi che riescono a smuovere una manciata di pixel e qualche effetto gracchiante. Sotto questo profilo, *Taito Legends 2* funziona egregiamente. *Insector X* non è esattamente il miglior sparatutto dell'epoca, eppure smuove qualcosa dentro. *Kiki KaiKai* (arrivato nel mondo console in occidente come *Pocky & Rocky*) è fin troppo rigido e ripetitivo, ma la caratterizzazione e la solita dose di ricordi fumosi fanno il resto.

Di fronte a *Balloon Bomber* (siamo in piena epoca "quadratini colorati") si deve fare totale affidamento ai buoni sentimenti, mentre *G Darius*, lo sparatutto a sfondo ittico, fa ancora il suo sporco lavoro. Così come *Puzzle Bobble 2* (e ci mancherebbe altro) o *Bubble Symphony*, l'ennesimo seguito di *Bubble Bobble*, o ancora: i bonzi di, appunto, *Bonze Adventure*, la caduta libera di *Cameltry* e i calci volanti di *Football Champ*, che qualcuno avrà conosciuto come *Hat-Trick Hero*. In mezzo a tanta varietà, trovano posto

> **"Punta tutto sui ricordi smossi da una manciata di pixel"**

persino alcuni titoli da rivalutare, come l'avventura fantasy *Dungeon Magic* (anno 1993). Che dire, poi, di *Elevator Action Returns*, se non che riesce ad appassionare semplicemente anche oggi?

Ma il valore di una "retro-collezione" si giudica anche dalla confezione, ovvero da come il pacchetto viene proposto. In questo caso, non si può dire che Taito abbia fatto le cose in grande: c'è giusto qualche scansione dei volantini pubblicitari di ogni gioco. Sicuro, si può scegliere il formato video (originale oppure ottimizzato per i moderni monitor), ma finisce tutto qui.

Nessuna intervista a qualcuno degli sviluppatori originali, nessun filmato ricco di curiosità e una "scaletta" che offre giochi curiosi e famosi, ma anche inzuppata di veri e propri riempitivi che sarebbe stato meglio dimenticare.

Mattia Ravanelli


Elevator Action Returns è un gioco ancora interessante, veloce e intelligente.

IL SOGNO NEL CASSETTO

Molte retro-raccolte si limitano a "stipare" in un CD qualche decina di vecchi giochi Anni '80 emulati e chi si è visto, si è visto. Pensate, ora, a un lavoro che preveda filmati con interviste, presentazioni dei titoli da parte degli sviluppatori, quiz con curiosità e notizie sconosciute, magari anche una confezione super lussuosa (tanto lo sviluppo del "gioco" è pressoché a costo zero) con piccoli poster o riproduzioni dei flyer e dei marquee originali. Sogniamo a occhi aperti, vero?

IN ALTERNATIVA...

Darwinia, Mar 05, 8 ½
Un gioco tra strategia e rompicapo, dallo stile rétro e pieno di richiami agli anni Ottanta.

Megaman X8, Nat 05, 7
Un piattaforme tutto salti e sparatorie vecchio stile, nel variopinto universo dei manga nipponici.

Info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Taito** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.leaderspa.it

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Un PC in grado di far girare Windows, lettore CD-ROM**
- Sistema Consigliato **Un PC in grado di far girare Windows, lettore CD-ROM**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Buona varietà
- I *Bubble Bobble* non deludono mai
- Prezzo adeguato

- Molti giochi trascurabili
- Extra inesistenti
- Confezione ai minimi termini

***Taito Legends 2* è una raccolta generosa (per numero di giochi proposti), ma caratterizzata da troppi alti e bassi e poco curata in quanto a extra. Buona la varietà di generi offerti e benvenuta la presenza di alcuni classici senza tempo.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	FATTORE NOSTALGIA	CONFEZIONE ED EXTRA
N.C.	N.C.	7	7	8	5

6 ½



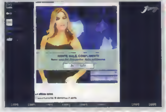




■ Il campionato italiano è stato rappresentato in modo completo.

DIGITALE TERRESTRE

La grande novità di *Controcampo 2006* è rappresentata dalla presenza di codici bonus che i giocatori possono ottenere guardando il programma sul Digitale Terrestre, accedendo al sito Web oppure acquistando Controcampo Magazine. Ci saranno dei quiz da risolvere per vincere i codici bonus. Alcune domande sono realmente semplici, altre sono per veri calciofili. I codici ottenuti avranno una durata limitata nel tempo e consentiranno di migliorare le prestazioni dei calciatori, di ottenere fondi extra e molto altro. Si tratta di un'idea piuttosto interessante, soprattutto la possibilità di far interagire gli appassionati con tutto quello che è Controcampo.



SERGINHO!

Il gioco viene venduto anche in edicola con scatola, manuale e testo a video in italiano.



GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

CONTROCAMPO 2006

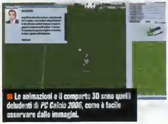
Brivido, pericolo: Sandro Piccinini arriva su PC!

IL panorama dei giochi gestionali calcistici per PC si arricchisce di un nuovo contendente dal grande appeal: stiamo parlando di *Controcampo 2006*, l'attesa simulazione ispirata alla celebre trasmissione televisiva di Mediaset, condotta in studio da Sandro Piccinini.

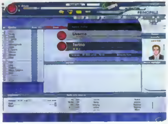
Come in un tipico manageriale, il giocatore sarà chiamato ad amministrare la propria squadra, studiando il programma di allenamento, i collaboratori da ingaggiare (allenatore in seconda, medico, preparatore atletico e molto altro), scegliendo i calciatori da mandare in campo e provando le tattiche e i moduli da adottare nel corso della stagione.

Controcampo 2006 mette a disposizione un database aggiornato al mercato invernale dalla Serie A fino alla C2. La vera grande novità introdotta dal suddetto titolo è la possibilità di prendere parte, al termine di ogni incontro, alla celebre trasmissione televisiva "Controcampo". Sarà consentito partecipare attivamente rispondendo alle domande di Sandro Piccinini, interagendo con la redazione e analizzando gli errori arbitrali alla moviola di Graziano Cesari (è consentito visualizzare le azioni da molteplici angolazioni). Come ogni domenica sera, vi troverete a gustare quello spettacolo fatto di polemiche, discussioni e interviste che tanto piace agli sportivi italiani. Nonostante le premesse piuttosto interessanti, *Controcampo 2006* cade sotto i colpi di una realizzazione tecnica non propriamente impeccabile e alquanto discutibile. Passi sfruttare l'impianto di gioco di *PC Calcio 2006* (la visuale in 3D e le animazioni sono anacronistiche), ma riproporlo a distanza di qualche mese con il marchio prestigioso di "Controcampo", senza averne risolto le magagne (e qui si parla di bug), ci sembra un azzardo. L'interazione con Sandro Piccinini e la sua redazione genererà nel giocatore una certa euforia iniziale, ma l'interesse è destinato a calare bruscamente con il passare del tempo. Da un punto di vista prettamente simulativo, *Controcampo 2006* non riesce a reggere il confronto contro i più quotati concorrenti *Football Manager 2006* e *Scudetto 2006*. Ad addolcire la pillola non bastano il prezzo (19,99 euro, anche in edicola), la bellezza di Eleonora Pedron o la discreta modalità online: *Controcampo 2006* meritava un trattamento migliore.

"Si partecipa attivamente rispondendo alle domande di Sandro Piccinini"



■ Le animazioni e il comparto 3D sono quelli deludenti di *PC Calcio 2006*, come è facile osservare dalle immagini.



Anche in questo caso, una buona idea e un marchio vincente non sono riusciti a sopperire a una realizzazione tecnica deficitaria: la speranza è che, nella prossima versione, venga creato un gestionale calcistico all'altezza di una delle migliori trasmissioni televisive sportive italiane.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2006, Dic 05, **8½**
Il punto di riferimento per i giochi manageriali calcistici, per rigore simulativo e cura maniacale.

Scudetto 2006 Championship Manager, Apr 06, **7½**
La simulazione di Beautiful Game è l'alternativa più credibile allo strapotere di SI Games. Meno completa di *FM 2006*, ma più accessibile per i neofiti.

Info ■ Casa **Planeta DeAgostini** ■ Sviluppatore **Gaelco Multimedia** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.mediaset.it/brand/italia1/programma/schedaprogramma_40.shtml?440**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 1,4 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,7 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- C'è la moviola di Graziano Cesari
- Si interagisce con il mondo di "Controcampo"
- Discreto numero di parametri da tenere d'occhio

- Comparto grafico imbarazzante
- Pochissimi campionati
- Ci vuole maggior realismo simulativo

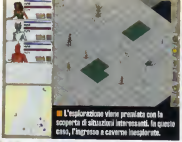
È un peccato che un'idea innovativa sia stata penalizzata da una realizzazione tecnica approssimativa. *Controcampo 2006* ci ha fatto intravedere qualche sprazzo di bel gioco, ma ancora insufficiente per vincere la partita. Per ora, "La gran botta, non va!".

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
4	5	6	6	5	5

5½



Le città sono ricche di personaggi non giocanti: molti di loro avranno cose da dirci e missioni da affidarci.



L'esplorazione viene premiata con la scoperta di situazioni interessanti. In questo caso, l'ingresso a caverne inesplorate.

LA LINGUA DI AVERNUM
Come era prevedibile, l'unica lingua supportata da Avernum è l'inglese. Oltretutto, non si tratta di un inglese immediato o di facile comprensione! Questo restringe ancora di più la cerchia di possibili acquirenti di un gioco che, per tutti gli altri aspetti, è assolutamente meritevole di essere acquistato.

EVOLUZIONE?

I veterani della serie *Avernum* potranno notare che in questo quarto capitolo c'è stato un cambiamento sostanziale dell'interfaccia e del motore di gioco. Jeff Vogel, fondatore e capo di Spiderweb Software, ha infatti usato per questo ultimo episodio della sua saga sotterranea il motore di *Geneforge* (più avanzato rispetto i motori usati finora per *Avernum*). Chiaramente si tratta di un upgrade assolutamente risibile, incapace di farci prendere in considerazione l'ipotesi di alzare di un punto il parametro grafico.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

AVERNUM 4

Un titolo per chi gioca ai GdR anche a occhi chiusi.

NEL DVD
Nel supporto ottico allegato all'edizione DVD di GMC troverete, tra gli altri, anche il demo di *Avernum 4*.

GIOCARE ad *Avernum* è come **fare un tuffo nel passato, quando i giochi non potevano contare sulla realizzazione tecnica, ma "solo" sulla capacità degli autori di descrivere eventi e personaggi, e sulla bellezza della trama che doveva appassionare e divertire.**

In questo viaggio nel passato, vi ritroverete a guidare una banda composta da uno a quattro avventurieri scelti tra tre razze e numerose classi, in una pericolosa missione che metterà il destino di questo mondo sotterraneo nelle vostre mani. Non dovete pensare, però, che la trama sia un susseguirsi di cliché poco ispirati: affronterete situazioni molto originali, svelerete misteri oscuri e, come sembra di moda ultimamente, scoprirete che non sempre il Bene e il Male sono così ben separati, finendo così a vagare tra varie sfumature di grigio per sceglierе quella più vicina alla vostra morale.

Sicuramente un gioco per appassionati, *Avernum* richiede dedizione da parte dei suoi giocatori. Non potrete farlo partire, giocarci per dieci minuti, e poi lasciarlo da parte.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Piuttosto, dovrete immergervi nella sua ambientazione, lasciando che le magnifiche descrizioni (in inglese) vi illustrino una caverna umida e puzzolente meglio di come potrebbe fare la più complessa grafica attuale. Un'abilità, questa, che purtroppo si è persa nel corso del tempo e con l'evolversi delle arti grafiche dei videogiochi, relegando titoli come *Avernum* solo a giocatori d'annata, in grado di scontrarsi con le ingenuità tecniche pur apprezzandone la (notevole) sostanza.

> **"Avernum 4 è un tuffo nel passato"**

I combattimenti, anche se non sono la parte predominante di *Avernum 4*, risultano ben curati. Si svolgono a turni e vi permettono di sperimentare tattiche diverse in praticamente ogni scontro. Maghi, sacerdoti e guerrieri di qualsiasi tipo: sarà necessario imparare a gestire i punti di forza e a minimizzare i difetti di ciascuno, cercando il giusto equilibrio per portare a casa la pelle.





L'unico vero punto debole di questo titolo è la realizzazione tecnica, che come già accennato è semplicemente ridicola se paragonata a produzioni anche modeste di oggi.

Con *Oblivion* ormai sugli scaffali, è difficile che *Avernum 4* riesca ad allettare qualche giocatore, tranne forse quelli con computer così antiquati da non potersi permettere di gustare il peso massimo di casa Bethesda.

In sintesi, *Avernum 4* è un gioco assolutamente pregevole, che è però costretto a pagare un grosso debito al tempo: nell'anno 2006 non è possibile pubblicare un titolo con una realizzazione tecnica così superata.

Andrea Giongiani

IN ALTERNATIVA...

TES IV: Oblivion, Apr 05, 9
Il peso massimo dei giochi di ruolo. Un capolavoro assoluto che deve essere presente nella collezione di ogni giocatore.

Baldur's Gate 2, Nov 00, 9
Un capolavoro del passato, tecnicamente ancora apprezzabile.

Info ■ Casa **Spiderweb** ■ Sviluppatore **Spiderweb** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 20** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.spiderwebsoftware.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Qualsiasi PC capace di far girare Windows XP**
- Sistema Consigliato **512 MB di RAM**
- Multiplayer **No**

- Trama profonda
- Personaggi ben pensati
- Ottima atmosfera

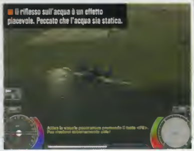
- Graficamente inesistente
- Sonoro da dimenticare
- Gameplay antiquato

Un titolo ricco di contenuti e sostanza, peccato per la realizzazione tecnica che ne compromette irrimediabilmente il giudizio finale. Gli appassionati di GdR potranno trovarlo meritevole della loro attenzione, tutti gli altri farebbero bene a rivolgersi altrove.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
3	3	7	7	8	7

5

www.gamesradar.it



Il riflesso sull'acqua è un effetto piacevole. Peccato che l'acqua sia statica.



Sono disponibili numerose visuali, ma per giocare si utilizzano quella "in prima persona" o alle "spalle" dell'aereo.



IN ITALIANO

Battle of Europe viene venduto nel nostro Paese con gioco e manuale interamente in italiano. La manualistica è abbastanza esauriente.

GENERE: AZIONE CON LE ALI

BATTLE OF EUROPE

"Perché il segreto è volare basso." – Povia.

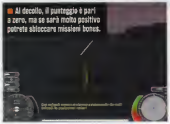
TRE CURIOSITÀ

1. Abbiamo impiegato 45 minuti, fra prove varie, per portare a termine la prima missione (che è anche il tutorial di gioco). Essenzialmente per via di esplosioni inattese dell'aereo, oltre che per nostri esperimenti personali. In genere, occorre in media un quarto d'ora a missione se tutto fila liscio. Spesso, però, è richiesto più di un tentativo.
2. Fra i potenziamenti c'è anche la possibilità di utilizzare i missili a ricerca automatica, precorrendo spudoratamente i tempi!
3. Oltre ai vari bonus relativi alle armi, esistono "mosse speciali" attivabili premendo un tasto addizionale mentre si manovra il proprio dispositivo di controllo. Per esempio, in questo modo è consentito effettuare in automatico un velocissimo "giro della morte".

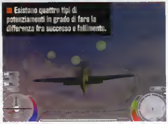
QUESTO è un gioco di aeroplani ambientato nella Seconda Guerra Mondiale in cui si spara parecchio. Il giocatore più smaliziato noterà subito, dal modello di volo, che si tratta del classico "arcade" senza velleità simulative, mentre quello meno navigato dovrà attendere l'abbattimento del primo caccia tedesco e l'apparizione sul posto di due globi con il tipico aspetto di "power-up".

Il genere "sparatutto con le ali", in cui *Battle of Europe* si inserisce, ha trovato negli anni almeno un paio di degni campioni. Per titoli di questo genere è necessaria una grafica fluida, in grado di esaltare una giocabilità immediata e coinvolgente. Purtroppo, assistiamo a un fallimento proprio riguardo questi aspetti così importanti. Se, in generale, *BoE* appare senza troppe pretese, lo stesso non può dirsi della grafica, pesante e avida di risorse. È consentito abbassare il livello di dettaglio, ma la mancanza di fluidità non sparisce mai del tutto nelle situazioni critiche.

Anche concentrandosi esclusivamente sulla giocabilità, le magagne saltano all'occhio. Innanzitutto, *Battle of Europe* non coinvolge e quasi mai vi ritroverete a esclamare le tipiche frasi che un prodotto di questo tipo dovrebbe strapparvi dalle labbra. Intendiamo cose del genere "Vieni qui che ti distruggo!" oppure "Sono un dio! Ah, ah, ah!". Gli scontri non



Al decollo, il punteggio è pari a zero, ma se sarà molto positivo potrete sbloccare missioni bonus.



Esistono quattro tipi di potenziamenti in grado di fare la differenza fra successo e fallimento.

"Gli scontri non presentano un livello di sfida appagante"

presentano un livello di sfida appagante, nemmeno considerando il fattore pressione che deriva dalla sistematica superiorità numerica dei nemici. A parte lo scarso coinvolgimento, comunque, completare una missione non è sempre facilissimo.

L'ambientazione, che talvolta può anche rappresentare il valore in più (come in *Crimson Skies*), è alquanto banale e il suo valore in termini di aderenza storica è trascurabile.

A completare il quadro degli aspetti negativi, c'è un sistema di controllo che non convince. L'aereo è pilotabile tramite dispositivo analogico (preferibilmente joystick o joypad), mouse o tastiera, ma non restituisce quella sensazione di potenza di manovra che un titolo del genere dovrebbe fornire, né ovviamente una sensazione di realismo.

Il tutto è penalizzato da uno scarso ritmo nei combattimenti. Segnaliamo la presenza di una campagna articolata in 16 missioni (10 ufficiali, più azioni bonus e "varianti" delle sortite) e l'assenza della facoltà di creare partite personalizzate, magari anche soltanto cambiando alcuni parametri di gioco.

Si salvano un paio di effetti grafici pagati, come scritto, a caro prezzo. *Battle of Europe* si lascia giocare, ma solo per un po'.

Danilo Gabrielli

IN ALTERNATIVA...

Crimson Skies, Dic 00, **8**
A bordo di aeroplani alternativi, in uno scenario... alternativo. Gli anni passano, ma il gioco Microsoft è ancora divertente.

Secret Weapons Over Normandy, Gen 04, **8**
Riuscita interpretazione in salsa arcade delle battaglie aeree durante la Seconda Guerra Mondiale. Targata LucasArts.

Info ■ Casa **BlackBean** ■ Sviluppatore **Maus Software** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 31,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.maus-soft.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 600 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Godibile nel brevissimo periodo
- Qualche discreto effetto grafico
- Documentazione decente

- Grafica pesantissima
- Ritmo e controlli non eccelsi
- Poco coinvolgente

Battle of Europe **è un gioco di combattimenti aerei in stile arcade che non centra nessun obiettivo, a causa di una grafica pesante, di un basso livello di coinvolgimento, di un ritmo e di un sistema di controllo non convincenti.**

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	CAMPAGNA E MISSIONI
5	5	4	4	5	4

Giochiamo spendendo POCO



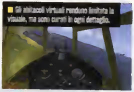
I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Distributore:** Ubisoft **Lingua:** Inglese **Prezzo:** € 29,99 **Provato su:** Gen 02, 9

IL-2 STURMOVIK SERIES: COMPLETE EDITION

QUESTA sì che è una collezione con i fiocchi. Sul DVD di *IL-2 Sturmovik Series: Complete Edition* troverete, infatti, *IL-2 Sturmovik*, *Forgotten Battles*, l'espansione *Ace Expansion Pack*, *Pacific Fighters* e numerose patch d'aggiornamento.

Si tratta di un simulatore di volo da combattimento molto accurato, tanto appagante per gli appassionati quanto frustrante per chiunque sia completamente a digiuno di nozioni sul volo non arcade. La fisica è realistica, così come il ritmo dell'azione. A meno che non si opti per la difficoltà Facile, molto più abbordabile ma poco sensata, è necessario eseguire le manovre di decollo e atterraggio, rese ancor più complesse dalla gradita presenza delle portaerei. Ci sono decine di comandi da gestire attraverso la tastiera, e l'uso di un buon joystick è fondamentale per la riuscita delle missioni.



Gli abitacoli virtuali rendono limitata la visuale, ma sono curati in ogni dettaglio.

Le fasi di combattimento, pur essendo afflitte in alcuni casi da rapporti di forza mal bilanciati, sono divertenti e impegnative. Potrete decidere di installare tutto il malloppo in un colpo solo, o anche di giocare con i capitoli a uno a uno. Il bello è che, nel primo caso, sarà consentito volare con uno dei 200 e passa aerei disponibili in una qualunque delle 42 mappe.

Si tratta di un'esperienza di gioco di enormi proporzioni, sicuramente troppo complessa per i giocatori occasionali, ma potenzialmente infinita per gli appassionati delle simulazioni di volo da combattimento.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

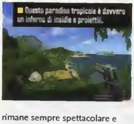
Un'ottima simulazione, dalle potenzialità praticamente infinite. La sua difficoltà la rende però consigliabile solo agli appassionati.

Casa: Ubisoft **Distributore:** Ubisoft **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 12,99 **Provato su:** Apr 04, 9

FAR CRY

NEL 2004, mentre tutti aspettavano di vedere il frutto del lavoro degli storici maestri degli FPS, id Software e Valve, un gruppo di sviluppatori tedeschi relativamente poco conosciuto stupì il mondo con *Far Cry*. Sono passati due anni, eppure il capolavoro di Crytek è ancora in grado di sorprendere.

Lo stile di gioco è quello di un classico sparatutto in prima persona e l'ambientazione è una suggestiva isola tropicale. I riflessi sull'acqua, il dettaglio della vegetazione e i giochi di luce sono una vera gioia per gli occhi. Certo, un po' di tempo è trascorso e la grafica non è più esattamente all'avanguardia, ma rimane sempre spettacolare e coinvolgente. Grazie al realismo degli scenari e al veloce ritmo dell'azione vi sentirete da subito calati nei panni di Jack Carver, il protagonista, e sarete costretti a lottare contro una miriade di soldati, supplendo all'inferiorità numerica con l'astuzia e con un pizzico di abilità stealth. Anche la trama contribuirà a risucchiarvi nei vostri monitor, coniugando un po' di mistero, colpi di scena e momenti di tensione. *Far Cry* è un gioco da avere, anche se gli FPS non vi fanno impazzire.



Questo paradiso tropicale è davvero un inferno di insidie e proiettili.

Si tratta di una pietra miliare del genere e a questo prezzo sarebbe una follia lasciarsela scappare, soprattutto ora che è disponibile la patch che "attiva" l'HDR in tutto il gioco (disponibile su **www. farcrygame.com/it**).

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Un FPS eccellente a un prezzo molto ridotto. Un'ottima occasione per giocarci nel caso ve lo foste perso.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

LEADER

LINEA XPLOSIV	
101 Airborne in Normandy	€ 9,99
Bad Boys 2	€ 9,99
Blitzkrieg: Burning Horizon	€ 9,99
Chaos Legion	€ 9,99
Dino Crisis 2	€ 9,99
Enemy Engaged Apache Havoc	€ 9,99
Enemy Zero	€ 9,99
Ford Racing 3	€ 9,99
Formula Kart	€ 9,99
House of the Dead	€ 9,99
Lega Volley Femminile	€ 9,99
Martin Mystère	€ 9,99
MiG Alley	€ 9,99
Panzer Dragoon	€ 9,99
Resident Evil 3	€ 9,99
Sega WorldWide Soccer	€ 9,99
Sega Rally	€ 9,99
Sega Rally 2	€ 9,99
Ski Resort Tycoon	€ 9,99
Space Invaders	€ 9,99
Stalingrad	€ 9,99
Sudoku	€ 9,99
The Day After	€ 9,99
Total Immersion Racing	€ 9,99
US Most Wanted	€ 9,99
Vegas Make It Big	€ 9,99
Virtua Fighter	€ 9,99
Virua Fighter 2	€ 9,99
Western Front	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Call of Duty 2
GMC.Gorman
"Si va sempre avanti!"



Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Quante risposte, è quasi commovente!"



The Elder Scrolls IV: Oblivion
BANNED.Neon
"Per la gloria di Tamriel!"



Pacific Fighters
GMC.Homer
"Il Corsair dà sempre soddisfazione!"



Evolution GT
GMC.Pettinato
"Voglio più velocità!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.



2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05 ■ **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Ott 05 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone



2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno
Demo: [illegible]

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.



2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VO
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC



2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05; Apr 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare



2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich.

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOT
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 04
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli



LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 ■ Demo: Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 ■ Gioco completo: Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: [illegible]
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 - Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 ■ Demo: Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento. Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare: peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Apr 06 Voto: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!



LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa: Atari Distributore: Atari
Sol: Nov 02 - Nat 02 ■ Demo: DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un'avventura nei panni dell'Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 ■ Demo: Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. In un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO [illegible]
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Patch: Lug 05 ■ Gioco completo: Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO [illegible]
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 7
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mag 00

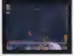
I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

PRINCE.88
Sparatutto 3D
1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Call of Duty 2
4. F.E.A.R.
5. Doom 3

ROY BATTY
Giochi di ruolo
1. Oblivion
2. Vampire the Masquerade: Bloodlines
3. Morrowind
4. KOTOR II: The Sith Lords
5. Neverwinter Nights

EDIVAD SNAKE
Strategia
1. Age of Empires II
2. AoE III
3. Hearts of Iron II
4. La Battaglia per la Terra di Mezzo
5. Empire Earth II

PRECISIONTIME
Giochi Più Belli di Sempre
1. Deus Ex
2. Half-Life
3. Morrowind
4. Age of Empires II
5. Re-Volt

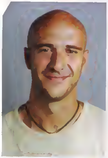


CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106264
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4884711

www.gamesradar.it



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

OTTO ANNI AL SERVIZIO DEL NETGAMING

L'Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani si trasforma in Federazione.

ORMAI, è difficile negare l'evidenza: il Netgaming è diventato un vero e proprio business in grado di muovere masse di giocatori e un volume di affari capace di attirare importanti società. Nel corso degli anni, si è reso necessario tutelare anche i videogiocatori online, "attori" protagonisti di questo interessante lungometraggio.

Dal 1998, praticamente agli albori di questo fenomeno, l'ANVI (Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani) si è adoperata al nobile scopo. Agendo nell'ambito delle manifestazioni che contemplano il gioco online, si è battuta nei primi anni e ha contribuito in modo concreto allo sviluppo. È notizia di qualche settimana fa che l'ANVI ha deciso di chiedere il riconoscimento ufficiale da parte del CONI, per tutti i clan che si sono trasformati in "vere e proprie" associazioni sportive.

L'accordo è in fase di lavorazione, e intanto l'organo si trasformerà da associazione autonoma a federazione di associazioni; esse sono quello che possiamo definire il vero cuore pulsante della smodata passione per mouse e tastiera. GMC è andata a intervistare Giuseppe De Giorgio, 50 anni, vice presidente e segretario nazionale dell'ANVI per cercare di capire quale sia lo scenario che si va delineando. "ANVI nasce nel 1998 a Siena. Da allora, ha sempre contribuito all'organizzazione di tutti i più importanti eventi italiani, compreso il primo LAN Party al Palatenda di Firenze, dove hanno giocato 500 persone e l'ultimo (SMAUILP 2004), con un'affluenza che ha superato i 1.000 partecipanti".



L'edizione dell'ormai lontano 2001 dell'Italian LAN Party verrà ricordata come una delle più affollate.

L'esperienza dell'associazione nel campo videoludico è di primissima qualità: prima i tesserati, che erano tutti i partecipanti dei LAN Party, con la tessera ricevevano di diritto l'affiliazione anche a UISP; ciò garantiva molti sconti ai giocatori. A tal proposito, sorge spontanea una domanda: "Con la nuova federazione, cosa succederà?" De Giorgio ci ha così risposto: "Ora, il vantaggio di iscriversi non sarà più legato al singolo socio, quanto all'associazione di cui fa parte. I clan, infatti, riceveranno la legittimazione a chiamarsi Associazioni Sportive Dilettantistiche, oltre all'assistenza burocratica per l'espletamento delle procedure legali e l'assistenza fiscale. Forniremo attrezzature e impianti per la realizzazione delle loro manifestazioni al solo prezzo della manutenzione, sfruttando la convenzione nazionale con la SIAE per pagare solo una quota forfetaria quando si organizzano eventi

WCG 2007 a Seattle

Mentre cresce l'attesa per l'edizione italiana, viene annunciata già la prossima!



Dopo una consultazione durata più di un mese, il comitato internazionale organizzatore dei WCG ha raggiunto un accordo con le città candidate. Una location europea era fuori discussione, quindi bisognava scegliere tra Sidney e Seattle. La città di Curt Cobain è risultata la vincitrice di questo titanico scontro, soprattutto per la voglia di Samsung di riportare negli Stati Uniti la sua manifestazione. A San Francisco, nel 2004, i WCG sono stati infatti un vero successo, soprattutto per l'attenzione dei media "classici". Dopo Singapore nel 2005 e l'Italia con Monza 2006 (dal 18 al 22 ottobre all'autodromo), Seattle sarà, quindi, la settima città a ospitare le Olimpiadi dei videogiochi.

Sito di riferimento:
www.worldcybergames.com

legati al netgaming". Si tratta di un aiuto concreto piuttosto apprezzabile, per un qualunque clan che voglia organizzare una LAN e cercare di autofinanziarsi tramite la pubblicità.

"È importante capire che tutti insieme riusciremo sicuramente a ottenere più visibilità e maggiore attenzione da parte di eventuali sponsor. A disposizione ci sarà anche il nostro portale per l'inserimento di notizie e per canalizzare le iscrizioni e i pagamenti delle manifestazioni senza nessun costo aggiuntivo." E per il futuro? Cosa prevede di ottenere l'ANVI? "Stiamo lavorando per ottenere il completo riconoscimento dal CONI come federazione.
Al momento, siamo un'associazione di associazioni che ha ottenuto questa identificazione tramite USACLI, un ente sportivo di promozione sociale.
La scelta di diventare federazione è volta a raggruppare sempre più persone che vogliano lavorare sulla stessa lunghezza d'onda, obiettivo che si sta concretamente realizzando".

Noi di GMC non possiamo che apprezzare questa scelta e congratularci con l'ANVI, con la speranza che un giorno la nazionale italiana di *CounterStrike* possa avere una tuta azzurra e qualche trafiletto sui quotidiani, come tutte le rappresentative degli sport minori, magari meno seguiti ma già ufficialmente riconosciuti.

Sito di riferimento:
www.anvi.it



Giuseppe De Giorgio dell'ANVI si è appassionato al multiplayer, grazie a *Ultima Online*.



SmauLP 2004 è stato l'ultimo LAN Party di una certa grandezza realizzato in Italia.

Torneo

THE WORLD SERIES OF VIDEOGAME

Gli eventi mondiali milionari spuntano come funghi

the world series of video games presented by intel

Non vi bastavano WCG, ESWC, WEG, ACON, CPL e tutte le altre incomprensibili sigle dei più grandi tornei mondiali? I vostri viaggi intercontinentali come netgamer in Corea, Cina, USA Francia vi sembrano ancora pochi? Per confondere ancora un po' le idee, si aggiunge un'altra manifestazione che (come le altre) promette alta spettacolarità, grandi premi e più tappe in giro per il mondo. Stiamo parlando delle World Series of Videogame (WSVG, a proposito di sigle) che prenderanno il via quest'anno, grazie alla partnership tra Intel e Xbox 360 di Microsoft. Voci di corridoio sempre più insistenti parlano di un annullamento del CPL World Tour 2006, sostituito da questa nuova manifestazione.
La situazione si prospetta interessante: tre giochi PC (*CounterStrike 1.6*, *Warcraft 3: The Frozen Throne* e *Quake 4*) e altrettanti titoli per Xbox 360 (ancora da definire), tre tappe già confermate in giro per il mondo (dal Kentucky alla Svezia) e un montepremi che, complessivamente, sarà di un milione di dollari (esattamente come quello del CPL World Tour dello scorso anno). Non solo: la grande attenzione per l'evento, ottenuta grazie ai soldi e al nome di Microsoft, ha invogliato anche Blizzard a essere della partita.
La software house statunitense, per la prima volta nella storia di una manifestazione simile, è partner ufficiale dell'evento e metterà a disposizione le aree gioco (compresive di connessione Internet) griffandole con il suo marchio. Queste ottime premesse hanno già cominciato ad alimentare l'attesa per un evento che, nonostante l'agguerrita concorrenza, sembra avere più di un asso nella manica. Speriamo che, come per il World Tour dell'anno scorso, queste World Series passino per il nostro Paese, che così sarà protagonista assoluto della scena mondiale grazie anche ai WCG 2006.

Sito di riferimento:
www.thewsvg.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Blizzard parteciperà ufficialmente alle World Series of Videogame. È la prima volta per un torneo di videogiochi.

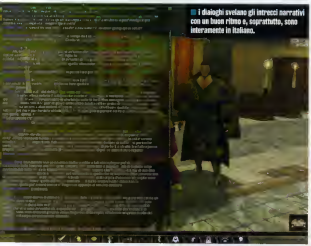
XBOX 360

Grazie a Xbox 360 di Microsoft, console che punta molto sul gioco multiplayer, l'evento avrà moltissima pubblicità.

Mod per Neverwinter Nights

IL SIGNORE DI SINNAN E LA CADUTA DI BRETHA

Un'altra trilogia fantasy, ma questa volta tutta italiana.



I diaioghi svelano gli intrecci narrativi con un buon ritmo e, soprattutto, sono interamente in italiano.



Questa immagine è tratta dal secondo atto della trilogia, di prossima pubblicazione.

- **Sviluppatore:** Tukaram/Lord Arial
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 164 MB
- **Internet:** www.a[illegible]on70cv.net/bretha2/NightFall.htm

NEL DVD

IL Mod "nostrano" per *Neverwinter Nights* (ed espansioni) che vi proponiamo questo mese si configura come una trilogia, di cui, nel momento in cui scriviamo, è stato pubblicato solo il primo modulo.

La storia s'ispira dichiaratamente alle epiche avventure vissute nel mondo persistente de "Le Terre di Bretha" da un manipolo di valorosi giocatori, alcuni dei quali rappresentati in questo Mod rigorosamente single player come personaggi non giocanti. Nel corso della cinquantina di ore totali necessarie a portare a termine l'avventura nel suo complesso, il giocatore si troverà a esplorare mappe di gioco ampie e dettagliate, al fine di riunire un'eterogenea compagnia di eroi insieme a cui intraprendere una missione leggendaria e numerose quest secondarie.

A tale scopo, il protagonista dovrà impegnarsi a dialogare con i molti PNG presenti, ascoltando attentamente le loro indicazioni e seguendo l'intricato dipanarsi della trama. Inframmezzati a tali conversazioni verranno proposti al giocatore alcuni enigmi, da risolvere immettendo tramite tastiera la soluzione corretta. Perché, in effetti, ne *Il Signore di Sinnon* e *la Caduta di Bretha* sono l'esplorazione, la capacità di ascoltare e l'intelligenza nel calarsi anima e corpo nel proprio "ruolo" le chiavi per superare gli ostacoli che costellano le quest proposte.

Insomma, la connotazione da GdR puro è predominante in questo modulo, ma ciò non vuol certo dire che in alcuni delicati frangenti si renda necessario il ricorso alla violenza, sotto forma di eccitanti combattimenti fantasy. Parlando di combattimenti, va naturalmente messa in conto anche la spiacevole possibilità di rimetterci le penne. In questo caso, gli sviluppatori hanno messo a punto un'interessante gestione del respawn del giocatore in seguito al malaugurato decesso, che prevede tre aree per il recupero del personaggio in base al suo allineamento (buono, neutrale o malvagio).

Una volta trasportato automaticamente nell'area suddetta, il giocatore potrà decidere se "rinascere" nel luogo esatto dove è stato ucciso (rischiando di ritrovarvi ancora il proprio carnefice), oppure se tornare al passaggio che lo riporterà all'altare più vicino alla zona di morte. Ma ora basta con i discorsi tetri: qui c'è una nuova avventura tutta da vivere, e con cui crescere (dal 1° al 40° livello)! Che aspettate?

GIOCHI COMPUTER



INSTALLAZIONE

1. Per giocare al Mod bisogna aver installato ***Neverwinter Nights*** con le sue due espansioni (***Shadows of Undrentide*** e ***Orde dal Sottosuolo***) aggiornate alla **versione 1.66**.
2. Estrarre l'archivio **Atto Primo mod.ace** (presente sul DVD di GMC) nella cartella **modules** di *Neverwinter Nights*, l'archivio **Bretha-Nightfall hak.ace** (sul DVD di GMC) nella cartella **hak** e (facoltativamente) l'archivio **Bretha-Nightfall music.ace** (scaricabile dal sito) nella cartella **music**.
3. Lanciare il gioco, e scegliere il Mod da **Nuovo>Altri Moduli...**

VERDETTO

★★★★☆

Un add on tutto italiano, che interpreta lo spirito GdR di *Neverwinter Nights* meglio di molti Mod stranieri.

Mappe per Empire Earth II

SCENARI BELLICI

Cinque mappe per altrettante epoche storiche.

I 12.000 anni di continuum spazio-temporale offerti dall'RTS storico/contemporaneo/futuristico *Empire Earth II* possono essere davvero troppi per qualcuno, specialmente per i fan del passo cronologico ben cadenzato di un *Age of Empires*, per esempio.

Ma c'è una speranza, rappresentata dagli sforzi di fan volonterosi che hanno utilizzato l'editor e l'enorme archivio di unità inclusi nel gioco per creare degli scenari storici specifici e accurati. Anche per questi ultimi vale comunque la solita regola aurea: finanziare la ricerca è essenziale per garantirsi il predominio.

INSTALLAZIONE

1. Installate la vostra copia di *Empire Earth II* e aggiornatela con l'ultima patch (disponibile sul sito ufficiale **www.empireearth2.com/it**)
2. Gli scenari possono essere trovati e scaricati collegandosi all'indirizzo **http://ee.heavengames.com**
3. Estraete i file .scn nella cartella scenario contenuta all'interno della directory principale del gioco.
4. Caricate il gioco, iniziate una partita in singolo e selezionate lo scenario che desiderate giocare.



THE ALAMO

- **Dove:** San Antonio, Texas
- **Quando:** 1836
- **Autore:** KWC_King_Jared

Con poche centinaia di uomini, dell'artiglieria primitiva e un anacronistico Theodore Roosvelt al comando, il compito del giocatore è di resistere all'assalto di qualcosa come un milione di messicani arrabbiati, riscrivendo la storia americana. Organizzare un manipolo di sopravvissuti malconci e riparare in tempo le brecce nei muri del fortino è un'impresa epica, difficile ma stimolante in ugual misura.



WWI-VICTORIA

- **Dove:** Gran Bretagna
- **Quando:** 1850
- **Autore:** KWC_King_Jared

Padrone incontrastato della Gran Bretagna nell'era vittoriana, il giocatore ha davanti a sé tutta l'Europa da conquistare, magari stringendo alleanze con quante più nazioni possibile nelle prime fasi (di rafforzamento) della partita. Quindi, senza fretta, sarà obbligato a selezionare un territorio dopo l'altro a cui dichiarare guerra, utilizzando aerostati spia per scegliere i bersagli da attaccare con i propri bombardieri.



NAPOLEONIC WARS

- **Dove:** Francia
- **Quando:** 1799
- **Autore:** KWC_King_Jared

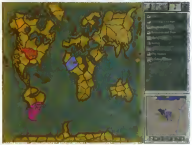
L'enorme scala delle battaglie e delle armate contrapposte è stata ricreata in tutta la sua grandiosità. Esercito francese, truppe germaniche e marina inglese si affrontano nella Francia del 1799. La tattica consigliabile, come al solito, consiste nell'incrementare al massimo la produzione di navi e soldati all'inizio della partita, per presidiare i propri confini, prima di lanciarsi alla conquista dei territori nemici.



THE ROAD TO QUANG TRI

- **Dove:** Vietnam
- **Quando:** 1965
- **Autore:** NSM

Brutale e caotico come la guerra che descrive, questo scenario mette i giocatori nei panni degli americani impegnati in Vietnam. Mentre la parte meridionale della nazione è schierata con gli USA, i nord vietnamiti non vogliono arrendersi alla strapotenza militare americana. Avanzare è lento, faticoso e rischioso proprio come nella realtà, e un uso adeguato delle unità mediche è essenziale per curare i feriti in prima linea.



WORLD MAP

- **Dove:** Il Mondo
- **Quando:** Ora
- **Autore:** Destiny Reborn

Non propriamente una semplice mappa, ma piuttosto un enorme campo di battaglia multigiocatore che rappresenta nientemeno che l'intero globo terracqueo. I creatori puntano molto sul fatto che combattere su una morfologia geograficamente realistica e conosciuta è più coinvolgente che farlo su territori astratti. Inoltre, portare una piccola nazione a dominare il mondo intero ha sempre un fascino particolare!

Mod per Quake 4

SILENT RISK

Un soldato silenzioso corre meno rischi.





■ Come si deduce da questi artwork di pre-produzione, le missioni di gioco comprenderanno sia infiltrazioni in interni futuristici, sia guerriglie in esterni apocalittici.

- **Sviluppatore:** Team Mirage
- **Genere:** Sparatutto tattico multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 50%
- **Internet:** www.silentrisk.com

DICIAMO subito che il principale rischio corso da *Silent Risk* è che venga commercializzato come gioco a sé stante, piuttosto che come semplice Mod di *Quake 4*. Se il progetto, tuttora strutturato a livello di Mod, dovesse soddisfare pienamente le ambizioni dello sviluppatore, Team Mirage potrebbe infatti pensare di contattare un publisher per garantirsi i fondi necessari alla continuazione dello sviluppo in grande stile e a tempo pieno. Premesso ciò, passiamo a descrivere le caratteristiche di questo ambizioso progetto.

Silent Risk si presenta come uno sparatutto multigiocatore a squadre ambientato in un futuro prossimo squassato da continui conflitti. Il giocatore potrà prendere le parti di una delle quattro fazioni geopolitiche in guerra (Europa, Nord America, Asia, Sud America), ciascuna connotata da differenti equipaggiamenti e abilità, e dovrà completare gli obiettivi proposti (raccolta di dati sensibili, assassini, infiltrazioni, demolizioni, hacking, assalti) attraverso una sequenza di round da 3-5 minuti ciascuno, fino al completamento della missione assegnata.

L'elemento comune a tutte queste fasi belliche sarà un pronunciato atteggiamento stealth, al fine di confondere il nemico e accrescere le proprie possibilità di sopravvivenza. Naturalmente, tale predisposizione al movimento furtivo dovrà essere coniugata coerentemente rispetto alla composizione tecnica della squadra d'appartenenza e al proprio stile di combattimento (geniere, cecchino, artigliere, mitragliere...), altamente personalizzabile in funzione dell'equipaggiamento (potenziabile) adottato.

Tecnicamente, il progetto di *Silent Risk* si basa su un manuale di riferimento (la cosiddetta Visual Design Guide) distribuito a tutti gli artisti del team, che detta le linee guida nel design degli scenari di gioco, delle fazioni in guerra e dei modelli umani utilizzati. Uno dei tanti indizi della serietà di Team Mirage e delle sue grandi ambizioni per il progetto in corso, cui auguriamo un futuro radioso... meglio se in qualità di Mod gratuito!





■ I modelli dei personaggi e delle armi sono stati completamente ridisegnati rispetto a quelli di *Quake 4*.

Mod per DOOM 2

GOLDENEYE

James Bond invade anche l'Inferno!

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Sparatutto
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** http://goldeneye.newdoom.com

IL motore grafico dei primi due episodi della serie *Doom* è stato utilizzato da molti appassionati come strumento per iniziare a progettare e sviluppare Mod.

Il merito è di John Carmack che da sempre, a distanza di qualche anno, pubblica gratuitamente i codici sorgente dei propri prodotti e li mette a disposizione della comunità (per ulteriori informazioni, consultate il numero 113 di GMC). *Goldeneye*, infatti, è una "total conversion" per *Doom 2* sviluppata e completata in appena tre mesi da tre studenti americani. Il Mod prende ispirazione sia dal film originale, sia dal capolavoro videoludico di Rare per Nintendo 64.

L'impegno profuso dagli sviluppatori si può evincere dalla cura meticolosa riposta nella realizzazione dei modelli dei nemici e delle armi, e nella ricerca di suoni e di musiche che ben si adattassero al contesto del gioco. Sfruttando al massimo le limitate potenzialità del motore grafico, il compromesso ottenuto tra grafica e giocabilità risulta eccellente. Gli ambienti non ricordano i claustrofobici corridoi della stazione spaziale marziana: anzi, dobbiamo sottolineare la volontà dei tre studenti di realizzare sia spazi interni, sia esterni per permettere al giocatore di affrontare l'azione con un approccio più tattico.

Ovviamente, non vedremo nemici nascondersi dietro le casse e chiamare rinforzi, ma la sensazione di partecipazione sarà comunque notevole. I quasi trenta livelli di gioco garantiscono una buona longevità, che viene arricchita da un'interessante modalità multiplayer.

Goldeneye, pur essendo particolarmente consigliato a tutti i nostalgici dei classici sparatutto di casa id e a chi ha avuto modo di giocare all'episodio originale sulla console Nintendo, può rivelarsi una gradita sorpresa anche per chi non si è mai avvicinato al genere, considerando lo scarso livello grafico uno scoglio invalicabile. GIOCHI COMPUTER





Goldeneye offre quasi 30 livelli in cui avventurarsi.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Dragonball invade *Half-Life*!

Earths Special Forces catapulterà il giocatore nel meraviglioso mondo di Goku e dei suoi amici, in una serie di combattimenti online senza precedenti. Gli sviluppatori hanno concentrato i loro sforzi soprattutto sull'aspetto tattico. Per vincere, sarà fondamentale imparare a gestire al meglio il campionario di mosse del proprio personaggio e sfruttare sia le debolezze dell'avversario, sia gli ambienti di gioco.

- **Gioco richiesto:** *Half-Life*
- **Sito di Riferimento:** http://esforces.com/

Squadre speciali in territorio nemico

La serie *Rainbow Six* ha fatto scuola nello sviluppo del genere degli sparatutto tattici. Il Team Terminator, ispirandosi ai capolavori di Red Storm, sta concludendo la fase di testing di *True Combat: Elite*, total conversion per *Enemy Territory*. A breve verrà distribuito il client definitivo, che comprenderà sette mappe multiplayer e due modalità di gioco: Bodycount e Capture the Flag.

- **Gioco richiesto:** *Enemy Territory*
- **Sito di Riferimento:** http://www.truecombat.com/intro.php

La guerra secondo i tedeschi

German Front Mod pur evitando di affrontare direttamente scomode tematiche storiche, offre al giocatore la possibilità di affrontare la Seconda Guerra Mondiale con gli occhi di un soldato tedesco, in una lunga e appassionante campagna inedita. Il gioco è già disponibile per il primo *Call of Duty* mentre la nuova versione, per il secondo capitolo, è ancora in fase di realizzazione.

- **Gioco richiesto:** *Call of Duty 1 & 2*
- **Sito di Riferimento:** http://germanfrontmod.justgamers.de/index.php?sektion=2

Riaprono i cancelli infernali

In Hell riesce nell'intento di ricreare ambientazioni terrificanti e un'atmosfera da vero survival horror e si candida come miglior Mod single player di sempre per *Doom 3*. Nel ruolo di un soldato dell'UAC, privo di torcia e di PDA, il giocatore dovrà affrontare diciannove livelli per quasi dieci ore di gioco. Affrontando il Mod per una seconda volta, saranno accessibili nuovi percorsi e obiettivi. Se ciò non bastasse, è possibile affrontarsi in deathmatch online all'ultimo sangue sulle quattro mappe messe a disposizione dagli sviluppatori.

- **Gioco richiesto:** *Doom 3*
- **Sito di Riferimento:** www.doomerland.de.vu/

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

Rigiocato per voi

X3: REUNION

Il "Morrowind dello spazio" revisiona i motori, ma l'esperienza resta un po' dispersiva.

IL DVD AL SALVATAGGIO

Sul DVD allegato all'omonima versione di GMC, questo mese troverete la patch ufficiale 1.4 per *X3: Reunion*, il manuale in .PDF aggiornato (in lingua inglese) a un Mod che aggiunge al gioco gli abitacoli di alcune astronavi (i giocatori di *X2* ne riconosceranno diversi). La pagina Web ufficiale di X3 presenta, inoltre, una sezione di Mod e contenuti addizionali creati dagli appassionati: li potrete scaricare registrandovi al sito (avrete bisogno del codice di installazione della vostra copia di *X3* per farlo). L'indirizzo è www.egosoft.com.



Le stazioni spaziali distrutte lasceranno immensi relitti vorticanti nel cosmo.

- **Casa:** Deep Silver
- **Sviluppatore:** EgoSoft
- **Distributore:** Koch Media
- **Provato su:** Nat 05, 7½
- **Multiplayer:** No
- **Requisiti:** P4 3GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB RAM e supp. Pixel Shader 2.0, 4 GB HD, lettore DVD
- **Internet:** www.egosoft.com



I Settori Galattici di *X3* ora sono più affollati, e la I.A. gestisce le altre astronavi in modo più realistico.

GIUNTO nei negozi tra molte attese il Natale scorso, *X3: Reunion* si distinse subito come un titolo "cosmico" per più di una ragione.

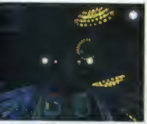
La spettacolare veste grafica – probabilmente la migliore vista in un gioco del suo genere – veniva sorretta da un motore che, anche a causa di svariati problemi tecnici, era capace di mettere in ginocchio perfino schede di ultima generazione come le 7800GT; la vastità dell'universo di gioco e la varietà di opzioni a disposizione dell'utente (che poteva essere mercante, pirata, cacciatore di taglie, esploratore, magnate industriale dello spazio o tutte queste cose insieme) non erano adeguatamente supportate dalla documentazione, mentre l'interfaccia (ben poco intuitiva) celava, talvolta, comandi importantissimi dietro a menu e sottomenu.

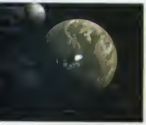
Infine, malgrado la presenza di una trama principale, l'immensità di *X3* risultava, dopo un po', eccessivamente dispersiva, con il giocatore che, trascorso diverso tempo a chiarirsi le idee e a porsi degli obiettivi, si trovava a dover spendere altrettanto tempo girovagando per stazioni spaziali e quadranti galattici in cerca del miglior modo per realizzarli – un'esperienza spesso frustrante.

Fortunatamente, Egosoft, grazie anche al supporto delle centinaia di appassionati che popolano i suoi forum, ha pubblicato una serie di aggiornamenti che hanno affrontato i problemi più comuni. Dopo avere testato la versione più recente, la 1.4, possiamo confermare che oggi *X3* è un'esperienza tanto più ricca sul piano del gioco, quanto più stabile su quello tecnico (sebbene un sistema di fascia medio-alta resti un requisito pressoché indispensabile). La grafica è stata ottimizzata, alcuni problemi nella trama principale risolti, la potenza delle varie astronavi è ora molto più bilanciata, sono stati aggiunti nuovi vascelli (sia da pilotare, sia da incontrare durante i nostri viaggi) e perfino il ventaglio delle opzioni economiche è stato esteso – con la possibilità di effettuare operazioni di estrazione mineraria mobile, nuove modalità di commercio e un'ulteriore raffinazione del modello di economia dinamico. I settori galattici sono più affollati, e l'intelligenza Artificiale di nemici e alleati è migliore e più coerente – aumentando l'illusione di trovarsi in una galassia virtuale verosimile.

"È forte l'illusione di trovarsi in una galassia verosimile"

Rimangono seri i problemi nella documentazione. Malgrado la pubblicazione gratuita di un manuale in .PDF ampliato, che delinea le nuove opzioni, apprendere *X3* richiederà ancora molta pazienza. Resta anche la sensazione che, forse, l'universo di gioco è davvero troppo vasto se confrontato con le cose da fare, il che conduce a lungaggini e a una certa ripetitività. Ma questo problema potrà essere risolto solo con la già annunciata espansione – un add on che, promette Egosoft, sarà costituito quasi unicamente da contenuti, e il cui pensiero già ci sta facendo venire l'acquolina in bocca!





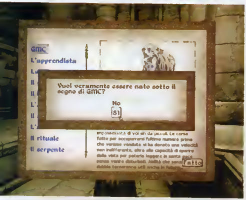
VERDETTO ★★★★☆

Un gioco più compatto e obiettivi focalizzati avrebbero fatto di *X3* un'esperienza più intensa. Il gioco è comunque molto bello, e i problemi principali sono stati risolti.

Crea un Plugin

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Muovete i primi passi all'interno del potente editor di Oblivion.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 30 minuti

COSA SERVE?

- Una copia di *The Elder Scrolls IV: Oblivion*
- Il The Elder Scrolls Construction Set, scaricabile dal sito ufficiale del gioco all'indirizzo: **www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm** (6,5 MB) e presente all'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese

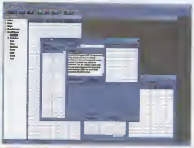
RISORSE

- La documentazione dell'editor, installata assieme allo stesso
- Il forum ufficiale del gioco: **www.elderscrolls.com/forums**
- Un sito amatoriale indipendente da Bethesda e che sta diventando una piccola Bibbia per i Modder: **http://cs.elderscrolls.com/constwiki/index.php/Main_Page**



PREPARAZIONE

1 Dopo aver installato il TES Construction Set, fatelo partire e cliccate su **Character**. Successivamente, selezionate **Birthsigns**. Fate clic con il pulsante destro nell'elenco vuoto chiamato **Birthsigns** e scrivete il nome che volete dare al vostro nuovo segno zodiacale. Quindi, scrivete di nuovo il nome dove è scritto **Full Name**.



DESCRIZIONE

2 È arrivato il momento di fornire una descrizione del vostro plugin, nel campo denominato **Description**. Cercate di scrivere qualcosa in linea con il segno zodiacale da voi pensato, che sia lo spirito di un antenato che vi protegge o una sindrome da lettore esaltato che vi dona una velocità extra per andare a comprare l'ultimo numero della vostra rivista preferita, nel quartiere dei mercanti di Cyrodiil.



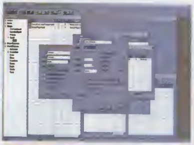
IMMAGINE

3 Scelto il nome e scritta la descrizione, è tempo di dare un'immagine a questa costellazione. Cliccate su **Add Image File** e selezionate l'immagine desiderata. Attenzione! L'immagine deve essere in formato **DDS** (Photoshop, 3D Studio Max). Il risultato comparirà nel riquadro in basso. Se non potete salvare immagini in formato DDS non disperate, non è un passaggio necessario.



EFFETTI

4 Il passo successivo consiste nell'attribuire degli effetti al segno zodiacale che avete creato. Per farlo, selezionate in **Object Window** la voce **Spell**, fate clic con il pulsante destro in uno spazio vuoto della lista e scegliete **New**. Da qui, date un nome all'effetto magico, chiamandolo per esempio **Frenesia**, e nel menu **type** selezionate **Ability**.



CARATTERISTICHE

5 Dovete ora descrivere in dettaglio gli effetti di questa abilità. Cliccate con il tasto destro del mouse in uno spazio vuoto sotto **Effects**, selezionando poi **New**. Nella finestra che si aprirà, cercate in **Effect** la voce **Fortify Attribute**, lasciate la durata a zero e impostate la **magnitude** a 20, cliccando poi su **OK**.



SALVARE

6 Dal menu sulla sinistra, cliccate e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse sull'abilità che avete appena creato e trascinatela nel menu **spell**, nella finestra del segno zodiacale che dovreste avere ancora aperta. Ripetete i passaggi 4 e 5 per aggiungere altri effetti desiderati, infine, nella finestra **birthsign**, cliccate su **ok**. Salvate il vostro plugin e chiudete il Construction Set.



MODIFICHE

7 Ora imparerete a modificare un contenuto esistente. Fate ripartire il Construction Set e cliccate su **File**, poi su **Data**. Dall'elenco che comparirà, selezionate il file **Oblivion.esm** e poi cliccate su **OK**. A questo punto, partirà un caricamento piuttosto lungo, perché il programma starà memorizzando l'intero contenuto di *Oblivion*.



RAZZE

8 Se una caratteristica di una razza non vi piace e desiderate modificarla (per esempio, la vulnerabilità alla magia degli Elfi Supremi), vi basterà cliccare su **character** e in seguito su **race**. Comparirà un elenco di tutte le razze presenti in *Oblivion*. Selezionate tra queste quella degli **Elfi Supremi** (**High Elf**).



BARARE

9 Potrete vedere tutte le note rilevanti della razza in questione: le caratteristiche di base, i bonus alle abilità e le peculiarità razziali, che nel caso degli Elfi Supremi sono una resistenza alle malattie, e una riserva di "Magicka" (o Mana) estremamente elevata, al costo di una grande vulnerabilità a tutti gli effetti magici. Per eliminare questo difetto, cliccate con il pulsante sinistro del mouse su **AbRaceHighElfWeakness Elemental** e premete **Canc** sulla vostra tastiera.



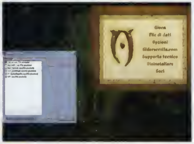
EQUILIBRIO

10 Dopo aver attribuito un vantaggio modificando la razza degli Elfi Supremi, sarebbe corretto bilanciare il tutto eliminando anche una delle sue prerogative. Per esempio, cancellandone la resistenza alle malattie. Fate clic su **AbRaceHighElfResistDisease** e premete nuovamente il tasto **Canc** sulla vostra tastiera. In questo modo, avrete sì eliminato una debolezza, ma anche un grosso vantaggio che vi avrebbe difeso dalle malattie nelle terre di *Oblivion*.



ABILITA'

11 A questo punto, forse, vorrete cambiare un po' le altre caratteristiche della razza. Potete sbizzarrirvi impostando i valori che desiderate, magari aumentando la forza a discapito di un'altra caratteristica. Ricordate che è sempre bene mantenere un totale (lo calcola automaticamente il programma) di 320 per le caratteristiche e di 45 per i bonus alle abilità.



FINE

12 Il vostro lavoro è ormai concluso. Potete chiudere le finestre aperte cliccando su **OK**. Poi selezionate **file** e quindi **save**. Per lanciare *Oblivion* con le modifiche apportate seguendo queste istruzioni, fate partire il launcher (parte automaticamente inserendo il CD di gioco), cliccate su **File di Dati** e selezionate il plugin che avete creato. Chiudete la finestra, lanciate il gioco e ben presto potrete notare le vostre modifiche in azione.

Mod
MODDER GIÀ PROLIFICI

La comunità di appassionati ha già iniziato a darsi da fare

Per *Oblivion* sono già disponibili un buon numero di plugin non ufficiali creati da appassionati e veterani di *Morrowind*. Si tratta dei primi esperimenti con il potentissimo editor, quindi gli effetti sono semplici, se non proprio "copie" di plugin visti per il predecessore del capolavoro *Oblivion*. Di seguito, riportiamo i più meritevoli, comprensivi anche di una sorpresa tutta italiana.

Improved User Interface: Questo plugin migliora l'interfaccia del gioco, ampliando l'inventario e aumentando l'area occupata dalla mappa, in modo che risulti più facilmente fruibile. Elimina anche, per chi lo volesse, gli indicatori sulla mappa di dove ci si deve recare, in modo che l'esplorazione risulti più realistica.

Bald Hairstyle: Per qualche strano motivo, da Bethesda non è stata prevista un'acconciatura... priva di capelli, utile soprattutto nel crearsi i Kajiit. Questo semplice plugin consente di creare un personaggio calvo.

Dark Kajiit: Questo plugin aggiunge una nuova razza, ovvero dei Kajiit dal pelo più scuro, maggiormente portati per le arti furtive persino rispetto ai loro cugini dal pelo più chiaro.

Miglioramento della traduzione: La vera sorpresa. Un team di appassionati si è dedicato alla correzione della mediocre traduzione di *Oblivion*, correggendone i numerosi errori ed ingenuità. Un esempio eclatante è la magia di guarigione con cui si inizia il gioco, tradotta "sfera di fuoco". Questo plugin subirà numerosi aggiornamenti, man mano che l'opera di correzione procederà.

Stuck Skill Fix: Un plugin molto importante, di cui consigliamo caldamente l'installazione. Corregge un fastidioso bug che blocca a tempo indeterminato la crescita di una skill dopo aver terminato una quest. Una volta installato questo plugin, non si correranno più rischi.

I due siti di riferimento cui far capo per i plugin sono **http://planetelderscrolls.gamespy.com** e **www.oblivion.medusaworks.net**. Il secondo sito, casa dei "Forge of Tales", sembra volersi proporre quale punto di riferimento italiano per il modding di *Oblivion*: loro è il progetto di correzione della traduzione italiana originale. Alcuni dei plugin sopra descritti sono scaricabili anche su tale sito.

I CONTRIBUITI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

IL GRIDO DELLA GUERRA

L'arte della guerra medievale sul PC, grazie alla conversione di un famoso gioco da tavolo.

NATO come tradizionale wargame da tavolo con esagoni, mappe e pedine di cartone, "Cry Havoc" ricostruisce scontri tattici nel periodo medievale a livello di singolo uomo.

Non, dunque, battaglie campali come Hastings o Agincourt, ma quel genere di scontri corpo a corpo che, nei secoli bui, potevano avvenire quando un gruppo di cavalieri attaccava un villaggio difeso da contadini e milizie, o quando qualche conte bellicoso mandava i propri soldati a razziare le messi dell'odiato vicino. Gratificato da un enorme successo popolare fin dalla sua pubblicazione, nel lontano 1981, il gioco ha beneficiato, nell'arco degli anni, di una lunga serie di espansioni, che hanno aggiunto ambientazioni (come l'oriente dei samurai, i vichinghi e le crociate), situazioni e regole addizionali come quelle per gestire gli assedi, e perfino una componente magica/fantasy alla "Dungeons & Dragons" (con "Dark Blades", uscito nel 1989).

Ora, una piccola società di sviluppo chiamata Battle Phase Games (**www. battlephase.com**) ha finalmente portato questo classico su PC, rinominandolo *Cry Havoc: Test of Faith* e con un'implementazione che potremmo definire "filologica" del regolamento originale. Le mappe e le unità sono le stesse del gioco da tavolo e perfino la grafica è stata riprodotta fedelmente. Il programma è dotato di Intelligenza Artificiale e consente sia scontri contro il computer, sia contro un avversario umano (via Internet e LAN). La versione 1.01 del programma propone un ridotto numero di scenari, ma fortunatamente è presente un editor (solo di situazioni, però, non di mappe o unità).



Come nella realtà, le salve di dardi di arcieri e balestrieri sono devastanti.



Gli scontri in città, spesso, si risolvono in mischie claustrofobiche.

Le battaglie, come scritto, avvengono a turni, con i giocatori che si alternano a muovere i loro uomini e cavalieri sulla mappa. Gli arcieri e i balestrieri possono tirare direttamente contro i nemici, o "puntare" un esagono particolare che verrà attaccato non appena un nemico lo attraverserà (utile, per esempio, per tenere sotto tiro l'entrata di un'abitazione). Gli scontri sono brevi e letali, con i contendenti che possono essere storditi, feriti o uccisi da un colpo arrivato a segno. Il tutto è risolto confrontando i fattori d'attacco e difesa dei due combattenti e risolto da un lancio di dadi effettuato dal computer – che non manca di considerare eventuali effetti del terreno, quali la presenza di boschi.

Test of Faith è semplice, ma avvincente, ricrea bene l'atmosfera dell'originale e consente a tutti di intavolare e giocare uno scontro in una mezz'oretta. È nostra viva speranza che questo primo titolo riscuota abbastanza successo da convincere gli sviluppatori, in futuro, a implementare anche le sue espansioni.

GIOCHI COMPUTER

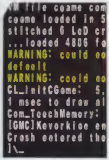
IL BASSO COSTO DELLA VITA...

Formalmente, *Test of Faith* non è un programma freeware e neppure shareware: per il loro lavoro, gli sviluppatori chiedono un pagamento. Piuttosto "cavallerescamente", però, Battle Phase Games ha lasciato ai giocatori l'opportunità di decidere quanto valgono i loro sforzi. *Test of Faith* è scaricabile liberamente, mentre sul sito www.battlephase.com troverete un link PayPal grazie a cui fare la donazione che riterrete più equa.

Tra balestre e alabarde

***Test of Faith* presenta un piccolo numero di mappe, che raffigurano alcuni luoghi "classici" in cui poteva avvenire uno scontro nel periodo medievale: un villaggio, un tempio, un tratto di foresta, un mulino, un crocevia e una pozza d'acqua. I combattenti sono divisi in sette "classi": contadini, lancieri, arcieri, balestrieri, alabardieri, scudieri e cavalieri. All'interno di ogni classe vi sono più unità di tipo diverso, così da simulare truppe di qualità varia o equipaggiate in modo leggermente diverso. Combinando mappe e unità con l'editor di scenari è consentito ricreare virtualmente qualunque scontro tra piccoli gruppi di uomini in epoca medievale, con un sistema a punti che garantisce il bilanciamento dei due eserciti.**





In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI





Giocare fin da subito *X-Men Legends II* con i personaggi segreti può rivelarsi molto soddisfacente, grazie agli incredibili poteri di cui dispone gente come IronMan o lo stesso professor Xavier.

X-MEN LEGENDS II: L'ERA DI APOCALISSE

Modalità trucchi

Persino i mutanti del professor Xavier, a volte, hanno bisogno di qualche piccolo aiuto extra. Per sfruttare i trucchi riportati di seguito, eseguite la combinazione di tasti corrispondente nella schermata descritta tra parentesi. Le direzioni devono essere eseguite tramite il tastierino direzionale, non con quello numerico.

CODICE
Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Su, Su, Su, Esc *(nella schermata di selezione dei personaggi)*
EFFETTO
Permette di scegliere tra tutti i personaggi inseriti nel gioco

CODICE
Giù, Su, Sinistra, Destra, Su, Su, Esc *(nella schermata di gestione del team)*
EFFETTO
Sblocca i costumi aggiuntivi per tutti i personaggi

CODICE
Giù, Su, Giù, Su, Destra, Giù, Destra, Sinistra, Esc *(Nella schermata di selezione dei personaggi o nei punti, durante il gioco, in cui è possibile salvare e cambiare personaggio)*
EFFETTO
Abilita l'invincibilità per tutto il team di mutanti

CODICE
Su, Giù, Su, Giù, Sinistra, Su, Sinistra, Destra, Esc *(Nella schermata di selezione dei personaggi o nei punti, durante il gioco, in cui è possibile salvare e cambiare personaggio)*
EFFETTO
Porta il livello di esperienza di tutti i personaggi al massimo consentito (99)

CODICE
Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Giù, Su, Esc *(Nella schermata di selezione dei personaggi o nei punti, durante il gioco, in cui è possibile salvare e cambiare eroe)*
EFFETTO
Aggiunge un punto bonus alle abilità di tutti gli eroi

CODICE
Su, Su, Su, Giù, Su, Giù, Esc *(in qualsiasi momento durante il gioco)*
EFFETTO
Tutti i personaggi del team diventano velocissimi

CODICE
Sinistra, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Su, Esc *(in qualsiasi momento durante il gioco)*
EFFETTO
Tutti i personaggi del team diventano fortissimi

CODICE
Sinistra, Giù, Destra, Giù, Su, Giù, Su, Esc *(in qualsiasi momento durante il gioco)*
EFFETTO
Permette di avere infiniti gettoni Xtreme

CODICE
Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Su, Giù, Su, Giù, Esc *(nel menu delle sfide della Camera dei Pericoli)*
EFFETTO
Sblocca tutte le sfide all'interno della Camera dei Pericoli

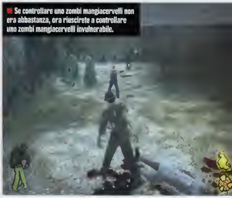
STUBBS THE ZOMBIE IN: REBEL WITHOUT A PULSE

Modalità trucchi

Stubbs è tornato dal mondo dei morti, ma qualche proiettile di troppo può ancora fermare la sua ascesa. Se desiderate che questo simpatico zombi abbia la vita decisamente più facile, aprite il Blocco note, create un file di testo con il nome **named. init.txt** e salvatelo nella cartella di installazione del gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\Aspyr Media Inc\Stubbs The Zombie - Rebel Without a Pulse**). Nella pagina che avete appena creato, dovrete inserire le seguenti stringhe di codice:

cheat_deathless_player 1
cheat_infinite_ammo 1

Salvate nuovamente, chiudete Blocco note e avviate il gioco. L'intrepido Non Morto sarà invulnerabile ai colpi dei nemici (la barra dell'energia scenderà comunque) e avrà munizioni infinite, nonostante quanto verrà segnalato dagli indicatori.



Se controllare uno zombi mangiacervelli non era abbastanza, ora riuscirete a controllare uno zombi mangiacervelli invulnerabile.

Homeworld 2

Sbloccare tutte le missioni

Se volete che nessun settore di *Homeworld 2* vi sia precluso, aprite con il Blocco note (dopo averne fatto una copia di sicurezza) il file **playercfg.lua**, che si trova nella cartella dei profili del gioco (il percorso, se non avete modificato la directory predefinita, è: **C:\Programmi\Sierra\Homeworld2\bin\Profiles\Profile1**). Cercate nel testo la stringa **maxmission = x** e modificatela in **maxmission = 15**. Salvate il file e avviate il gioco: ora tutte le missioni saranno sbloccate.

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

La guerra secondo Tom Clancy!

RECENSITO!

DREAMFALL

Arriva il seguito di *The Longest Journey*!

RECENSITO!

MONDIALI FIFA 2006

La Germania aspetta solo i vostri gol!

INOLTRE!

Le recensioni di Heroes of Might and Magic V, OutRun 2006, City Life, Condemned, Desperados 2, TimeShift e tanti altri!

I demo di Condemned, Tomb Raider: Legend, Heroes of Might and Magic V, Blazing Angels, Hearts of Iron II: Doomsday, Rise of Legends e tanti altri!

NON PERDETE IL NUMERO DI GIUGNO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 23 MAGGIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 11

"Digital delivery significa ripensare le forme di consumo e fruizione dell'esperienza ludica"

La fine dei supporti? L'inizio dei (nuovi) giochi

DIGITAL delivery. Se ne parla da anni e se ne è riparlato durante l'ultima edizione della Game Developers Conference di San José. "Parlato" è un eufemismo. Diciamo che il tema è stato uno dei motivi conduttori di innumerevoli tavole rotonde, dibattiti, presentazioni.

Cosa si intende per digital delivery? In primo luogo, la distribuzione di contenuti digitali attraverso la Rete. In realtà, le implicazioni sono numerose e cercheremo di riassumerle in questa pagina. A dare fuoco alle polveri ci aveva pensato, poco prima della conferenza californiana, Steve Ballmer, amministratore delegato di Microsoft secondo il quale, entro una decade, la nozione di "supporto di registrazione" avrà perso ogni rilevanza commerciale, tecnica e strategica. Stando a Ballmer, infatti, tutti i contenuti digitali – film, musica e, soprattutto, videogiochi – verranno commercializzati principalmente attraverso la Rete e non più su CD, DVD, HD-DVD o Blu-ray.

Il successo di Xbox 360 come piattaforma di distribuzione sembra confermare che la direzione intrapresa da Microsoft sia quella giusta. Il fatto che Sony abbia deciso di perseguire la medesima strategia, ponendo PlayStation 3 al centro di un nuovo, ambizioso network digitale, la dice lunga. Va comunque ricordato che, a dare inizio alle danze non è stata un'azienda del settore dei videogame, ma dell'informatica: Apple. Il successo di iTunes sta letteralmente reinventando l'industria musicale (e non solo). Sono in molti a ritenere che presto si materializzerà un servizio analogo per i videogame (iGames?), anche se permangono dei dubbi su chi sarà in grado di gestirlo.

Per il momento esistono dei servizi localizzati, il più importante dei quali è Steam di Valve. Nonostante qualche difficoltà tecnica iniziale, il network sta funzionando bene e sempre più giocatori acquistano direttamente dai creatori di *Half-Life*. Steam offre innumerevoli vantaggi – bonus esclusivi, accesso alle beta e ai demo e così via.

Il vero successo del digital delivery riguarda, però, i MMORPG, che negli ultimi anni stanno letteralmente esplodendo, confermando che le formule commerciali alternative (l'abbonamento mensile, invece dell'acquisto del gioco "stand alone", per esempio) funzionano. In Corea del Sud, il mercato videoludico più evoluto al mondo, il digital delivery è ormai un pilastro dell'industria dell'intrattenimento – studiare la situazione asiatica ci permette di capire come cambierà lo scenario occidentale da qui a cinque anni. Digital delivery non significa solo acquistare un gioco in forma elettronica – si tratta, piuttosto, di ripensare le forme di consumo e fruizione dell'esperienza ludica. Digital delivery vuol dire trasformare ogni aspetto di un gioco – livelli, personaggi, oggetti e così via – in merci acquistabili, negoziabili e rivendibili. iTunes, *Second Life*, *EverQuest* e, prima ancora, il mercato della telefonia cellulare hanno dimostrato che i micropagamenti sono una forma di transazione efficace. Si pensi, inoltre, all'esplosione del cosiddetto "casual gaming" in Rete, che negli ultimi anni è cresciuto a ritmo esponenziale – questo mercato è impensabile in un modello di distribuzione tradizionale (offline).

Digital delivery significa, inoltre, ridefinire i modelli affaristici – l'ingresso massiccio della pubblicità (interattiva e non) nei mondi virtuali è ormai imminente, al punto che è legittimo prevedere l'avvento di MMORPG gratuiti per i consumatori perché interamente pagati dagli sponsor, seguendo il modello della televisione. Il digital delivery non comporterà la fine della distribuzione tradizionale, ma sicuramente il suo ruolo e la sua rilevanza cambieranno nei prossimi anni. Quel che è certo, è che si moltiplicheranno le possibilità di acquisto e consumo del videogame. In parte, ciò sta già succedendo, ma nei prossimi anni il fenomeno conoscerà una diffusione sempre più intensa. Crescerà a dismisura il pubblico desideroso di giocare "qui-e-ora", dove il *qui* è un paese sperduto nella provincia (ma collegato alla Rete con fibra o ADSL veloce) e l'*ora* è la domenica sera, quando tutti i negozi sono chiusi.

Ultimo, ma non meno importante, scavalcando i costi di distribuzione, le etichette minori e indipendenti raggiungeranno più facilmente i consumatori. Il successo commerciale e di critica riscosso da *Darwinia* (**www.darwinia.co.uk**), di Introversion Software, dimostra che la rivoluzione è già cominciata. C'è da sperare che il mercato sarà in grado di offrire maggiore creatività e libertà di espressione.

Post Scriptum: non so voi, ma in cima alla mia "lista di attesa" dei giochi PC c'è il nuovo titolo di Introversion Software, *Defcon* (**www.introversion.co.uk/defcon/index.html**), che sarà venduto esclusivamente attraverso il servizio Steam di Valve.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.

